平成2年9月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第9号通巻49号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

9
Sept. 1990
No. 49
500yen（本体485円）



超難度シューティングがこれだ!!
雷電

特集・イケイケニューパワー
東亜プラン
バリバリシューティングの決定版
●アウトゾーン●名場面集●オリジナルイメージイラスト●開発者インタビュー
●スノーブラザーズ攻略●東亜プランシューティング徹底比較

キャラクターを徹底分析!
T.M.N.T.

ノーミスで9面までいくぞ!!
トライゴン

課題をマスター!! 楽しい攻略シリーズ第一弾
ボナンザブラザーズ

ドトーの快進撃! 攻略大魔神

上級を1コインクリア
G-LOC

究極の2周め攻略&1周め攻略
パロディウスだ!

気合ギンギン! 新作レッドゾーン

バラエティーアクションゲームだ!
サンダーフォックス

君は王国を再建できるか!?
チキチキボーイズ

スポーツゲームの殿堂!!
ワールドスタジアム'90

全世界同時発売!! MICHAEL JACSON'S
MOON WALKER

究極魔法 ブタになるな!
DARK SEAL

リアルタイプ シューティング P-51発進!!
ムスタング

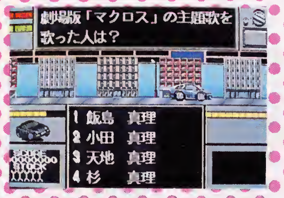
ニューゲームハンターズ
●FINAL LAP 2●THE COMBATRIBES●BACK TO THE FUTURE

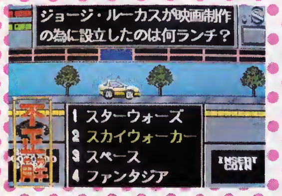
ますます暑いゲーメストアイランド
ぜんじのGAME CATCH UP
目指せハイスコア
第3回 カラーイラストここに結果大発表



© TAITO CORP. 1990
サンダーフォックス
THUNDER FOX ™
●全5ステージ。〈戦場跡〉〈空中要塞〉〈航空母艦〉〈鉱山〉〈敵基地〉とスリリングなステージが続きます。立ち向かう敵を倒すための火器アイテムは全5種類。その他にも特定の木箱に隠されているLIFE回復アイテムも重要なポイント。ステージにより敵の乗り物を奪い、進んでいくことも可能です●2P同時プレイ可能。途中参加も可能のサイドビュウ、スクロールアクションゲームです。LIFEかTIMEがなくなるとストックが減り、ストックが全てなくなるか全ステージをクリアするとゲームオーバー。
人類がテロリストたちの餌食になるその前に。
正義の牙が奴らに挑む。
緑の惑星地球を我がものにしようとするテロリストたち。その情け容赦ない攻撃に、立ち向かった男たちがいる。サンダーフォックス。199X年の聖戦士たち。陸海空の死闘。最後は敵の本基地へ。いま正義の牙に魂に神が宿る。
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-222-4888

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO



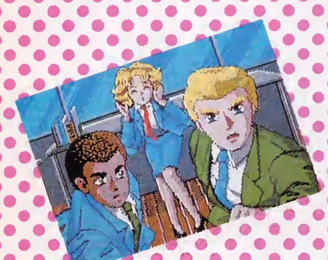




おあいにくさま。今度の「H.Q.」はひと筋縄じゃあいかないぜ。

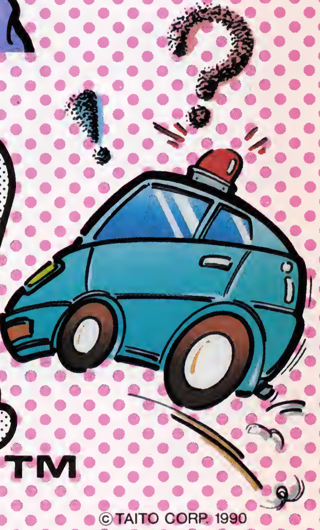
奴らは退屈していた。ただ盗むだけ。ただ奪うだけ。そんな犯罪に別れを告げた連中が、君に挑戦状をたたきつける。次々と襲いかかる難問。おびえる人々に幸福な笑顔を取り戻せるのは、君の頭脳そして不屈の肉体だけだ。





●お馴染のナンシーも登場だ。●5つのラウンジが設定。各ラウンジはいくつかのステップ(地区)に分かれています。それぞれ表示ノルマを達成してください。ステージクリアボーナスを効果的に使うとストックが大幅にアップします。●犯人との対決時にはクイズジャンルをセレクトできます。●〈食い逃げ犯のダグ・マスタード〉や魅力的で大胆な〈ドロシー・エメラルド〉など5人の犯人はそれぞれ愛車で大逃走●さらにスペシャルステージではナンシーの誘拐！7つのゲートを突破できないと救出不可能だ。幸運を祈る。

QUIZ H.Q.™







サンダーフォックス

シューティングあり、洋上戦あり、バラエティーなアクションゲームだ



1Pが「サンダー」、2Pが「フォックス」です（本当）。

STORY

199X年、世界はテロの嵐におおわれた。侵略の魔の手は、陸に、空に、海におよんだ。

だが、それを阻むべく、勇敢に立ち向かう男たちがいた。

対テロリズム・チーム〝サンダーフォックス〟。

基本ルール&基本操作

横スクロールアクションゲームです。

LIFE+ストック制で、LIFEがなくなるか、TIMEがなくなると、1ミスです。

ストックがすべてなくなるか、全ステージクリアすると、ゲーム・オーバーです。

ゲーム操作は1レバー3ボタンです。

レバーに近いボタンからA・B・Cとします。

Aボタンは基本的な攻撃ボタンです。初期状態ではナイフです。アイテム（武器）を取っている場合、その武器でなぐることになります（バズーカ砲でなぐったりするのがスゴイゾ）。

Bボタンはジャンプ・ボタンです。

Cボタンはアイテム(武器)を取っている場合、それを使用するボタンです。

以上が基本操作です。これらを組み合わせた特殊操作として、以下のものがあります。

BACK転JUMP……レバー上+Bボタン。BACK転中は、敵の弾に対して無敵です。これで敵にダメージを与えられるのだからオイシイゾ。また、通常のジャンプではとどかない場所への移動もこれで可能になります。

回転ATTACK……レバー下+ボタン。BACK転JUMP同様、敵の弾に対して耐久力が増し、敵にダメージを与えることができます。中フロア上にいる時は、この操作によって下に降りることができます。

飛び蹴り……Aボタン+Bボタン。飛び蹴りで敵にダメージを与えることができます。JUMP中でも可能です。

ちなみにプレイヤーは、ハシゴの昇降中は、攻撃することができません。パイプにつかまっている時は、ナイフ攻撃しかできません。

アイテム説明もしてしまおう

アイテムは、特定の敵を倒すか、特定の木箱を壊すと出現します。

重なるだけでは取れません。しゃがんで取ってね。

ちなみに、少し進んではしゃがみ、を繰り返すことにより2種類のアイテムを持って行くことも可能です（いわゆる「スプラッターハウス」パターンていうんですか）。

アイテムには、〝火器〟と〝LIFE回復〟の2種類があります。

火器アイテムは一度に一種類しか持つことができません。別の種類のアイテムを取ると、それまでに持っていたアイテムを下に置きます。

同じ種類の火器を取った時は、弾数が加算されます。弾数制限がありマックスの時にとると、超えた場合はボーナス点になります。

LIFE回復アイテムは、特定の木箱を壊すと出現します。プレイヤーのLIFEをMAX（の目盛り）まで回復します（いよっ、太っ腹）。すでにMAXの場合は、ボーナス点になります。

なお、アイテムは次の面には持ちこせません。あしからず。



しゃがんで武器を取れ。

天にBS・地にバズーカ

ハンドガン……MAX20発。サージェントBを倒すと出現。単発。ザコに有効。

マシンガン……MAX30発。キャプテンBを倒すと出現。連射。ザコに有効。

バズーカ……MAX3発。バズーカ兵を倒すと出現。弾丸が、敵や障害物に当たるか、画面の端まで達すると、画面内の敵や障害物にダメージを与える。ボスに有効だぞ!!

火炎放射器……火炎放射器兵を倒すと出現。炎がのびる。炎に接触した敵や障害物にダメージを与える。

手榴弾……MAX6個。手榴弾兵を倒すと出現。放物線を描いてとび、敵や障害物に当たると爆発するが、地面に落ちた場合、一定区間転がって停止し、その後点滅して爆発。慣れないと、少し使いづらいかも。

乗り物について

プレイヤーは、ステージによって、敵の乗り物に乗っていけます。この場合、通常の操作と異なります。

ジープ（陸上）……ステージ1では、駐車してあるものに乗り込み、ステージ5では、敵が乗っているものを奪って使います。

バズーカ・手榴弾・地雷・ドラム缶・プロペラミサイル

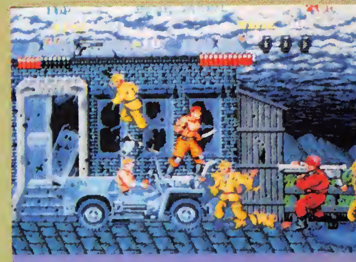
気合ギンギン!

新作レッドゾーン

の爆発および敵メカへの体当たりで破壊されます。敵兵をひき殺すこともできます(イヒヒヒ……)。

この場合の操作は、レバー2方向(左右)、Aボタンが後方攻撃、Bボタンが前方攻撃です。

ジャイロ(空中)……ステ



そこのけそこのけジープが通る。

ージ1をクリアすると、デモで乗り込み、ステージ2の前半部分で使用。砲台や敵兵を体当たりで倒せます。敵弾や敵メカと接触すると、ダメージをうけます。

この場合の操作は、レバー8方向、A・Cボタンで攻撃、Bボタンで降りる、です。

マリンジェット(海上)……ステージ2をクリアすると、デモで乗り込み、ステージ3の前半部分で使用。

機雷、敵兵、敵メカと接触するとダメージをうけます。

この場合の操作は、レバー2方向(左右)、A・Cボタンで攻撃、Bボタンでジャンプです。

ステージ1

―戦場跡―



壁を壊して点数稼ぎだ。

まずは、ほんの小手調べ。戦火にさらされた市街を進んで行きます。

雨のシーンで、壁が壊せる場所が何ヵ所かあります。試してみよう。

雨を抜けるとジープが駐車してあり、乗り込めます(乗り物についての項を参照)。このジープはうまく使えば、ボスまで一気に進めます。

ボスは戦車です。手榴弾をビシバシぶつけて破壊してください。

ボスを倒すと、ジャイロに乗って次の面に進みます。



手榴弾をプレゼントしてやれ!!



面クリア時のスコア加算。

ステージ2

―空中要塞―



2面初めの空中戦。



ダメージ度によってグラフィックが違うゾ。

前の面で乗り込んだジャイロでの戦闘が前半のメインです。

ここではザコ(敵ジャイロ)しか出てこないし、比較的やさしい場所では?ただプレイヤーが大きいから、敵弾をかわすのが、ちときついか?

無理せずに、安全第一とゆーことで。

やがて空中要塞上に出ます。なお、この時、ジャイロから降りず、ジャイロに乗ったまま進むこともできます。

ただし、この場合、小まわりがきかないなどのネックもあることを忘れずに。

空中要塞上の攻撃パターンは単調ながらもザコがしつこかったりします。

やがて中ボスとして機銃座が出現します。



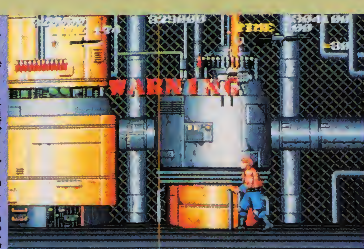
2面中ボス。



矢印に従って移動せよ。



あ!人が!? その時カメラは見ていた!!



レーザー兵器がうざったい。武器を持ってきたい。



悲惨ながら、拡大縮小機能のこのシーンは一度は見ておきたい?

サンダーフォックス

ステージ3

航空母艦



誰も俺たちを止められないぜ!!

前の面で乗り込んだマリンジェットに乗って海上を進んで行きます。

機雷が、いかにも、な場所に配置されています。

この機雷や敵兵をかわして進んでいくと、潜水艦と遭遇します。

潜水艦上で、アクアラング部隊（?）をバッタバッタと倒し、進んで行くと、槍ボスが登場します。

これは、一定のダメージを与えるとヘリコプターで逃げて行きます（なんてヤツ）。

それを追って空母上へ行きヘリポートに到着すると、ヘリコプターが降りてきて、槍ボスとの対決となります。

これを倒すと空中要塞内へのハシゴがあらわれるので、降りて内部を進んでいきます。

外への扉があり、この前を通ると外へ放り出されてしまうので注意（誰もが一度はやるでしょうが）。

やがてエンジンルームに着くので、レーザーをかわしながらエンジンを破壊すべし。

この時、武器を持っていると、かなり楽。

エンジンを破壊すると、要塞内に爆発が起こり始めます。落下する破片をよけ、時間内に脱出口まで到達すると、マリンジェットに乗って脱出するデモに入ります。



なんだかこの人、あやしいんですけど。



感動の再会。涙で画面が見えないぜ（オイオイ）。

ステージ4

鉱山



おおっと、何だキサマらは？

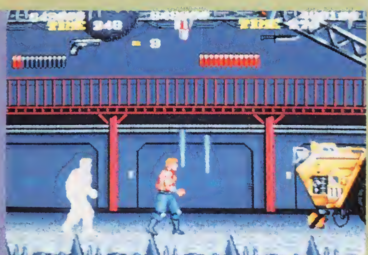
一転してジャングルからスタートします。滝の前ではアクアラング部隊が出現。そして洞窟内を進んで行くのですが、ここでは降ってくる岩に注意。

この岩はパターンながらも岩の間隔が狭く、ちときびしいのでは。

ボスのクレーン車も、かなりきびしい。レーザー、岩をうまくかわし、ヒット・アンド・アウェイで攻略せよ。



この岩、ちょーイヤなんですけど。



ボスのクレーン車。

ステージ5

敵基地



武器によって障害物を少し壊してあるのに注目。

いよいよ最終面。この面は各自、自力で見てほしかったりします。

アドバイスとしては、武器をうまく使うこと。これについては写真を参考にしてください。

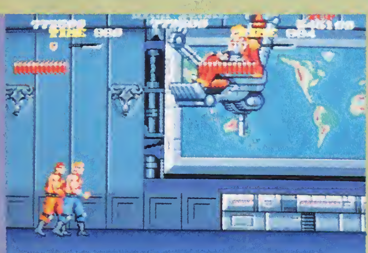
この面をクリアすると全面クリアのデモとなります。が、1Pプレイと2Pプレイの場合、クリア後の状況が一部違います。これも実際にプレイして試してみてください。

それでは健闘を祈る。

（ポピュラスがライバルだヨのGOD）



ここも武器で壊すことができるゾ。



なんだ、このエラソーなヤツは!?



ダブルライダーキック!!（ひどい……）

操作に慣れろ！コミカルアクション

チキチキボーイズ





君は王国を再建できるか!?

続編のゲームが続いていたカプコンのゲーム。ひさしぶりに、オリジナルの新作『チキチキボーイズ』が登場。

その『チキチキボーイズ』をさっそく攻略してみよう。『チキチキボーイズ』攻略の鍵はこれだ。

1 操作を完全にマスターする。

2 ボスを倒せるようになる。

3 宝箱の位置と中身を覚える。



ここで剣を振ると、コインが出るぞ。



ラジオ体操第1。このあとに、パンチがくる。

1 操作をマスター

カプコンのゲームは、全体的に見て、操作方法が複雑なものが多い。

『チキチキボーイズ』の場合も、少々操作方法が複雑なのだが、逆に言えば操作さえ完全にマスターすれば、60％攻略したも同然なのだ。

【攻撃】

プレイヤーの攻撃方法は、剣と魔法のみ。

まずは、メイン武器の剣攻撃を説明しよう。

ボタンをたたけば、剣を振る。剣を振っていると、会心の一撃と呼ばれる、ストライダー飛竜のサイファーのようなものが出る。会心の一撃が出ると、普通に剣を振るより大きなダメージを敵に与えることができるのだ。

ボタンを速くもなく、遅くもなく連打することにより、会心の一撃は出やすくなるぞ。ボタンを速く連打しすぎると、会心の一撃はまったく出なくなるので、ほどほどがいい。

魔法は、全部で4種類あり少しずつ違っている。

魔法使用中は無敵になる。危なくなったときなどに、すばやく使うのだ。

【移動・ジャンプ】

ジャンプは、大、中、小の3種類のジャンプがあり、普通にジャンプボタンを押すと中ジャンプとなる。

大ジャンプは、レバーを上にいれてジャンプボタンを押す。中ジャンプを使うのならば、大ジャンプを使えばいいよ。このジャンプは、ブラックドラゴンからの伝統?

次は小ジャンプ。レバーを下にいれながらジャンプボタンを押すと、小ジャンプができる。こちらは、あまり使わないのだが、後半で数ヵ所使わなければならない場所があるので、小ジャンプのやり方は、忘れないようにしたい。

壁にジャンプすると、壁にしがみつくことができる。しかし、何もしないと、壁から落ちてしまう。だから、壁かきをしている間に進みたい方向にレバーを入れて、ジャンプボタンを押せば、壁から壁へと飛び移れる三角飛びができる。

レバーを下にいれると、しゃがむ。頭の当たり判定が、少し小さいので、意外と使えるのだ。

ROUND1

最初のラウンド1、2、3は順番を選べる。

しかし、ここではラウンド1から順番に説明していこう。

スタート地点から左上に上って剣を振ると、宝箱が出現する。その宝箱の中身を取ったら、右にずんずん進もう。マメママンがいる所にも宝箱があるぞ。この高い足場は、大ジャンプを使わないと乗れないぞ。

右に進むと、スクロールが止まって、バイキンキンJr.の登場。4機のバイキンキンJr.をくっつけて攻撃してくる。

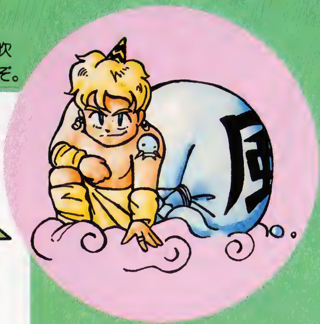
こいつは、へたに動かずに、剣を振っていると、やっつけることができる。バイキンキンがメカから飛び降りて槍で攻撃してきても、一番下の段

敵キャラ

ガメドラゴン

ラウンド2のボス。攻撃方法は、3ウエイの火炎弾と炎、吹きあげ炎をはいてくる。頭突きは、しゃがんで避けられるぞ。



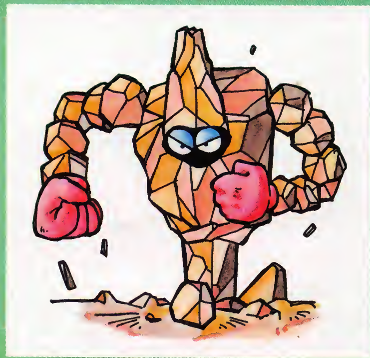


タイフーンキッド

ラウンド2のボス。風の袋から出す強風で攻撃してくるぞ。

マグマジイ

ラウンド1のボス。ストレートパンチやワンツーパンチで攻撃をする。手がなくなるとファイヤーピラニアを吹き出す。





マメママン

体を開けて豆爆弾を撃ってくる。この種類は他に『マメママンエリート』『水中マメママン』がいる。

で、同じように攻撃していれば簡単にやっつけられるぞ。

バイキンキンを倒すと、洞窟への道がひらく。

洞窟の中では、三角飛びを使ってコインを集めよう。

マグマには、落ちないように慎重に進むのだ。ここらはたいして難しくないのだが、小さなミスが重なると、大きなダメージにつながっちゃうぞ。

ここのラウンドのボスは、マグマジイだ。最初は頭の先だけ出して近づいてくる。ある程度移動したら、体を出現させる。手を破壊するのだ。

1回目に体を出したときは、パンチ攻撃をしないので、そのときにできるだけダメージを与えろ。2回目以降はパンチ攻撃をする。パンチの構えをしたら、ジャンプして、パンチの目標を変えて攻撃。危なくなったら、魔法を使えばよい。

両手を壊せば、もう楽勝。頭をなぐるだけでOK。

ROUND2

ラウンド2は天界だ。空を飛ぶので、ジャンプは必要ないかな？チビキュラや砲台くん、シャワーくんに気をつけて進もう。

この面は、宝箱がたくさん出現する。その中には、パワーアップもあるので、絶対に取ろう。

面の先に、タイフーンキッドがいる。こいつは、ロストワールドのメステテケトのような攻撃をする。砲台、シャワーが出現したら、右側のだけ破壊して、タイフーンキッドを攻撃するのだ。ある程度ダメージを与えると、左側に移動する。そうなったら、追いかけて、攻撃すれば倒せるぞ。

タイフーンキッドを倒すと下にスクロールする。

鎖にぶらさがってコインを集めろ。レバーを上にいれると、足をあげるので、弾を避けることができる。

地上に着いたら、パックンメカがたくさんいる。パックンメカに触れるとコインを取られるぞ。

そこで、右に進むとスクロールが止まって、ボスの登場。

ボスは、ガメドラゴン、頭が2つあり、火を噴いたり、卵を投げてきたり、頭突きをしてきたりする。頭突きは、しゃがんでいればくらわない。だから、ふところにもぐり込みしゃがんで剣を振る。危なくなったら、魔法を使う。というふうにすれば、やっつけることができる。

ガメドラゴンを倒せば、雲に乗って上にのぼれる。

上にスクロールし始めたら、



シャワーも、きちんと壊すのだ。



ふところにもぐりこんで攻撃。



パーフェクト!!マメママンダミーがいるぞ。



真珠は、絶対に壊すのだ。



腹側にまわって攻撃するのみ。

CPシステム第11・12弾 早くも発表!



魔王の水晶を打ち砕け！

CPシステム第11弾
「マジック・ソード」



チキチキボーイズに続くCPシステム第11弾と第12弾の発表が早くもあったぞー!

第11弾はファンタジック・アクションゲーム「マジック・ソード」。幻魔宮の奥に光る呪われた水晶球ブラックオーブを打ち壊し、再び世界に光を取り戻せー魔獣、ドラゴンをはじめ無数の魔物が待ちうける全50フロアを剣と魔法で駆け上がれー!

立て勇者よー荘重なマジックワールド全50フロアだぁー。

さぁて、第12弾は不思議な国の不思議な冒険「N-MO」だ。

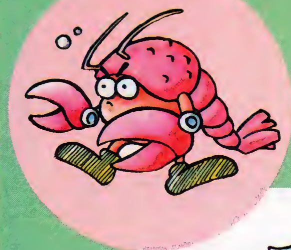
ある夜、街中が眠りについた頃、一隻の飛行船が夢の国から舞い降りてきた。ひとりの男の子、ニモに王子になってもらうために…。ところが物語は意外な方向へところがりはじめちゃうんだなぁ、これが。ニクイ、ニクイ。

11、12弾とも、CPシステムならではのファンタジックなグラフィックだ。

乞うご期待!

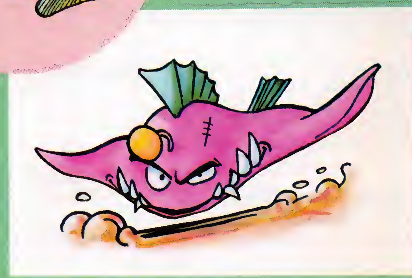
NEMO

不思議な国の不思議な冒険「N-MO」。



エビせん

パシパシエビせん(ブルー)と二枚貝と組んで攻撃してくる。怒るとハサミを振り回し堅い甲羅で防御する。



エイットアンコー

ラウンド3のボス。口からプチアンコーを出したり、砂煙を出したりする。怒ると飛びかかってくる。

コインが次々と現れる。コインをすべて回収すると、パーフェクトボーナスがもらえるぞ。あとは、ドアの後ろにいる4匹のマメママンダミーを倒して、ラウンド2はクリア。

ROUND 3

次は、海中面、パシパシエビセン(ブルー)が強敵。こいつを倒しても、一定時間で同じ場所に出現する。

二枚貝の所で、中ボス級のエビせん(赤色)が出現する。

ここは、エビせんが強いわけではなく、海流で右のほうに流されるから難しくなる。二枚貝が真珠を食べると、貝殻が閉じて流れができるしくみになっている。だから、エビせんを攻撃しつつ、後ろから飛んでくる真珠を壊せばOK。

エビせんをやっつけると、右に進むことができるぞ。

難破船の中では、パシパシエビセンに気をつけて進もう。

難破船を抜けると、エイットアンコー影武者の登場。ある程度縦に移動したら、動きが止まって飛びかかってくる。こいつをやっつける方法は、腹側をねらうようにして、攻撃するのだ。

影武者をやっつけると、プチアンコーの大群がやってきて、エイットアンコーの登場。こいつも同じように腹側をねらって攻撃。しかし、うしろに引いてから飛びかかってくるので注意。慎重に避ければダメージをうけないぞ。



ここで攻撃だー。危なくなったら魔法だね。

ROUND 4-1

この面から、今までの面と少し違う。まず床が滑る、女の子がいる、ということだ。

最初の水たまりは、大ジャンプで飛び越すことができる。

マメママンエリートなどに注意して洞窟に進め。

プチアンコーの出る所は、さっと抜けて進む。スクロールが止まると、ガメドラゴンが登場。これもラウンド2のガメドラゴンと同じようにすれば、なんとかなる。しかし、こいつは中ボス。

この面のボスは、マメママン親分。こいつは、まずマメママンをまく。こいつらをすべてやっつけると、今度はマメママンエリートを出す。マメママンエリートをやっつけると、親分との対決だ。親分は、ジャンプして近づいてくる。ジャンプをしたら、下をくぐって後ろにまわりこんで攻撃。親分の動きが止まったら、体当たりをするぞ。

それらを避けて慎重に攻撃すれば、そんなに難しくない。

今月号ではここまで。次号では後半面の攻略だー

(はんたあ)



マメママン親分の分身体当たり攻撃。

WANTED

Ⓐデザイナー（アルバイト可）
Ⓑ企 画 者（アルバイト可）
Ⓒプログラマー

★仕事内容
Ⓐコンピュータゲームのキャラクターデザイン、背景デザイン、演出デザイン等。
Ⓑゲーム全般の企画。ハードからソフトまでの仕様決定。
Ⓒ①ソフトウエア開発
②ハードウエア開発

★資格
Ⓐ、Ⓑ高卒以上28歳まで（経験者優遇）
Ⓒ ①20歳～40歳／アセンブラがかける人
②20歳～40歳／ゲームの回路設計ができる人

★給与
㊊154,000円以上。(短大卒20歳)
経験・能力等考慮の上、優遇します。

★待遇
交通費全額支給、昇給年1回、賞与年2回。

★勤務時間
11：00～16：00をコアタイムとした、7時間45分のフレックスタイム制。

★休日・休暇
日・祝日、第2・第3土曜日、有給・夏季・年末年始・慶弔休暇。

★福利厚生
海外研修・社内旅行・各種社会保険完備。

★応募
履歴書を郵送して下さい。

ビデオシステムは すご腕の君を待っている。



ビデオシステム株式会社
本　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35−1 TEL075-723-0358㈹／FAX075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-452-5677 ／FAX 03-452-5520

WANTED おまけ

SMC-777
高額買い取ります。
（くわしくは本社まで）

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.49
September 1990

9



ノーミスで9面まで行くぞ!!

トライゴン



©KONAMI

今回は1コイン1周が目標。でもノーミスで9面まで行かなくてはならない。なぜって？復活がめんどうだからさ！

ずるずる

大きなポイント！

トライゴンをプレイする上で、一番大切なのが自機のパワーアップ。

自機が強くなるのはいいんだけど、なんとそれに対応して敵も強くなるのだ。

よくわかる例としてボス。堅いのなんのって。

そこで、ショットのパワーアップは、1つしか取らずに最後まで行くことになる。

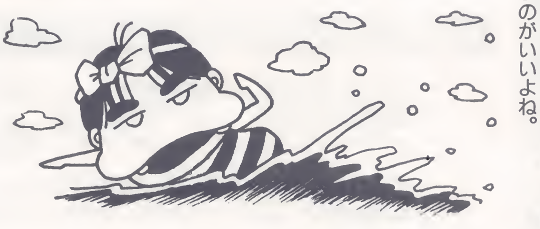
難しそうだけど、最強で行くよりは百倍は簡単だと思う。

あと、画面上に表示できる弾数を増やす方法。

普通なら、1段階アップのショットだと3連射が限界なんだけど、このテクを使えば6連射以上が可能になる。

どうしたらそうなるかというと、撃ちながらパワーアップをするとなるだけ。でも、すぐにスプレットを取っても4連射ぐらいしかできないので、1回バルカンにして（押しっぱなしでなく、ちゃんとたたいて取る）弾数を増やしてからスプレットを取ると、すぐ6連射にすることができる。

とっても使えるテクだけど、撃ちやめる（画面上に弾がなくなる）と3連射になってしまうので注意。あと、堅い敵にくっついて撃つと、3連射になりやすいので、離れて撃つのがいいよね。



それでは攻略だあーっ！

STAGE 1

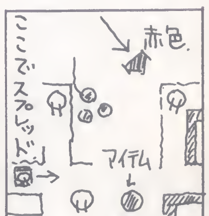
それではSTAGE1から。最初から難しいわけはないけど、当たり判定が大きいので気をつけること。

まずは出てくる敵を確実に倒す。一番最初の砲台は、スペシャルウエポンを持っている。

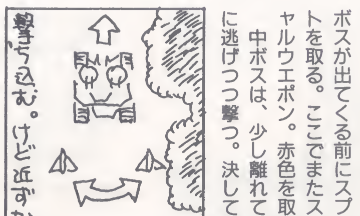
赤色のほうを取るぞ。少し進むと、左上から赤い編隊がでてくる。これを全部つぶし連射しながらバルカンを取る。

砲台と戦車、数機ずつ飛来する飛行機に注意しつつ、中ボス格納庫までくる。

ここで赤い編隊が出る。中ボスが出てくる前にスプレットを取る。ここでまたスペシャルウエポン。赤色を取る。



中ボスは、少し離れて左右に逃げつつ撃つ。決して真ん中に入ろうとしないように。

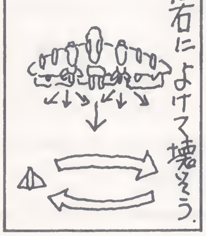


中ボスを倒すと、上と左右から戦車が出現。左によってすかさず左上、右の順で倒そう。

しばらくの間ボスから出てくる飛行機を相手に空中戦をする。うまく左右に逃げつつ撃つと楽だ。

スペシャルウエポンが出現。ここも赤色を取ろう。

さてボスの出現。近づかずに下のほうで左右によけつつ撃ち、中央の狙って撃つレーザーに注意しながら左右に逃げる。



途中、左、右と飛行機が出てくるので、あせらずしっかり弾を見てよけよう。

ちなみにスペシャルウエポンは使わずにくるぞー

STAGE 2

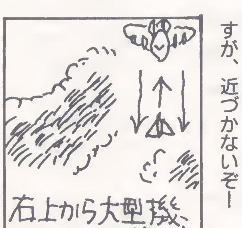
この辺からけっこう敵も強くなってくる。

スタートしてすぐ川に浮かぶ機雷を撃っておく。ほっとくと弾をはく。少し進むと右下から赤い編隊が出現。もうパワーアップはしないので無視する撃ち方をする。



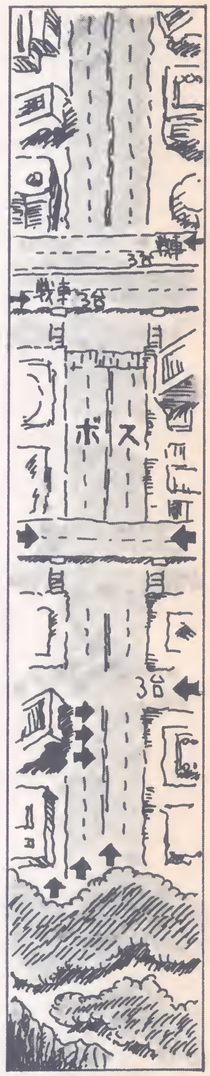
取らずにすぐ左上に出る戦車を相手にする。

左右から飛来する敵機を倒し、少しすると大型の飛行機が出てくる。中央に入って倒すが、近づかないぞー

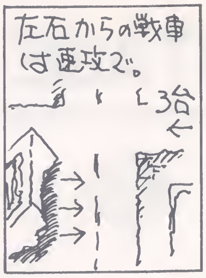


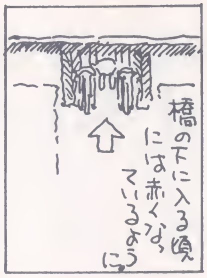
右上にスペシャルウエポンが出るので撃って赤色をとり、クレーターの海へ。





クレーターの海に、3つ敵が潜んでいるので、出現と同時に倒すようにしながら、空中の敵も相手にする。
さて中ボスだ。とりあえず狙って弾をはいてくるが、早めによけるようにすると楽。離れて左右によけつつ、リズミカルに動こう。
森から市街地へ。建物の下などから戦車が出てくるのでこれに注意しつつ進む。
集中的に出てくるところがあるので、そこは中央にいないで、はじから少しずつ反対側へよけるようにしていくと楽だ。



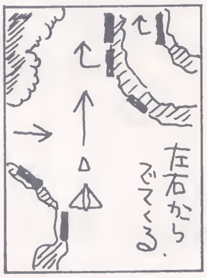


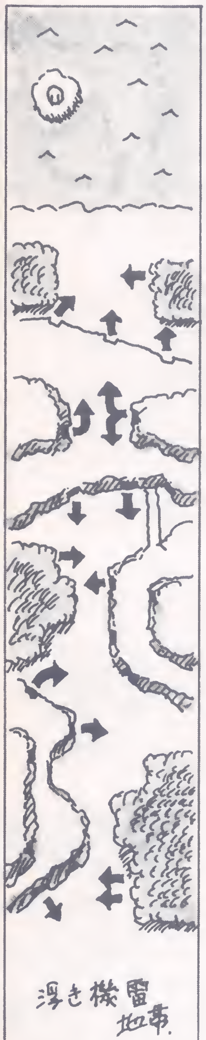
そしてボスの出現。1回現れて1回橋の下を通り、そして現れるわけですが、その橋をくぐる前に8割ほどダメージをあたえておき（ドラゴンレーザー使用）、橋の下から出てきたとき撃ち込んで、左右からくる戦車が弾を撃つ前に倒す。

STAGE 3

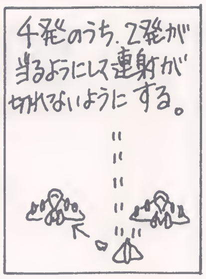








最初からつらいぞー追尾する敵機だ。右、左と連続して出るので速攻で。
機雷地帯は、壊すものを決めて、あとは近づかずに進む。
ここでトライゴン攻撃アイテムがでる。取るぞー
ここから先は放射状に撃つ戦車や、多数の砲台があるため覚えておかないとまずい。下から出てくる大型機2機は、連射が切れないように、注意しながら壊さなければならないので、つらいぞー

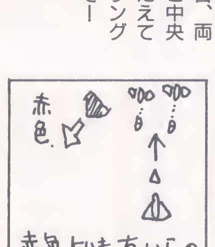


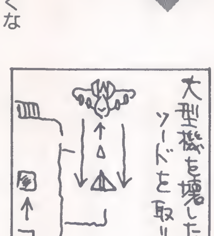
この戦車地帯の後半で、右上から赤い編隊が出るけど無視する。そして海へ。
ボスまで島がいくつか点在するがその島には砲台がある。スペシャルウエポンを持つ砲台が1つあるので、赤色を取るぞ。
ボスは最初バラバラに出てくる。一番最初にでてくる弾をバラまくやつが出たら、すぐドラゴンレーザーを使用。

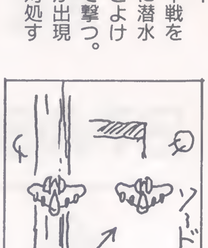
撃ち込んで壊す。これでかなり楽になったはず。あとは1回消え合体したら両砲台、両翼、中央を壊す。だけど中央はかなりダメージをあたえてから単体にしないと、リング状レーザーでおされるぞー

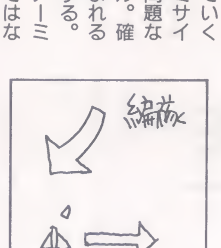
STAGE 4

この辺からもっときつくなるから気合を入れよう！
始まってしばらく空中戦をしていると、左の海上に潜水艦が出現。近くにいるとよけられなくなるので離れて撃つ。少し進んでまた潜水艦が出現するので、同じように対処する。
氷の大陸上を飛行していくわけだが、ホーミングミサイルを撃つやつがでる。問題なのがホーミングミサイル。確実に壊さないと追い込まれるので、すぐ壊すようにする。
さてステージ9までノーミスで行くために、死んではならないところの1つのところへ来たぞー
赤い編隊が上から左下へ飛来。無視しつつ右上からのホーミングを全部撃ち、左へもどり砲台を壊し、スペシャルウエポン青色をとる。
大型機が中央より出現。中に入って速攻で壊したら左へ行き、大型機2機が上から出

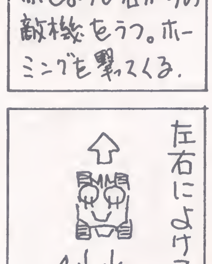


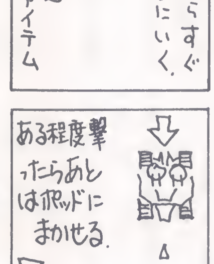






てきたところで、ライトニングソードで一掃。
砲台が4つあることを頭に入れとくのと、中ボスの前に飛来する敵機を覚えておかないと殺されるぞ。
中ボスは大型戦車が建物内から1台、上から1台でてくる。1台目はステージ1と同じで、2台目は出現と同時に

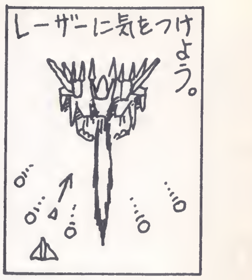




いくらか撃ち込み、あとは少しずつ逃げながらトライゴン攻撃で壊す。
ここからボスまで必死の空中戦である。ホーミングの嵐。しっかりと撃ち落とすこと。右、左、両方と上から出てくるので覚えておくこと。
途中でスペシャルウエポンがでるが、ここはボスのために青色を取る。
ボスの基地の手前でまたスペシャルウエポンが出る。これも青色を取る。そしてボスへ。
なんとこのボスにはドラゴンレーザーがきかないときがある。なのでライトニングソードを使うわけ。
まずボスの目前にあるガードを壊す。と、同時にライトニングソードを使用。ボスを中央に誘導し、レーザーを撃たれても追い込まれないよう

激得情報！

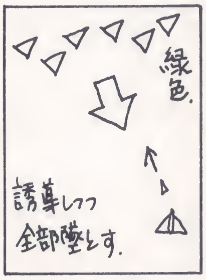
次号は50号記念！ 大感謝セールだ!! すごいよ——。



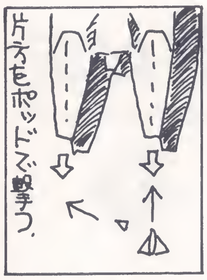
にする。レーザーを撃ち終わったらすぐまたライトニングソード。これで終わる。
注意しなければいけないのがボスの弾。遅いのと、狙ってくるのがあるので、うまく誘導してよけること。
地上の戦車も撃っておかないと撃たれるので壊しておく。

STAGE 5

さて中盤の難関ステージ。砲台、飛行機、戦艦とが同時に攻撃してくる。
ステージ3で取得したトライゴン攻撃がものすごく役に立つのだ。自分の正面以外のものを撃ってくれるので、追尾関係の敵はこれで一掃。
図のほうで出現位置を記入しておく。完璧に覚えること。でないと追い込まれること確実だ。
中ボスまでは先手必勝で進み、中ボスへ来たら左右にゆっくりよけながら6つの砲台を壊す。あまり時間がかかると左右から戦艦が出てくるので注意。
問題なのが、ここから最後まで。
上から3隻、両わき下から4隻ずつ、上から中央、左、右と数隻でてくる。押されないように！
このあと、ヘリポートから



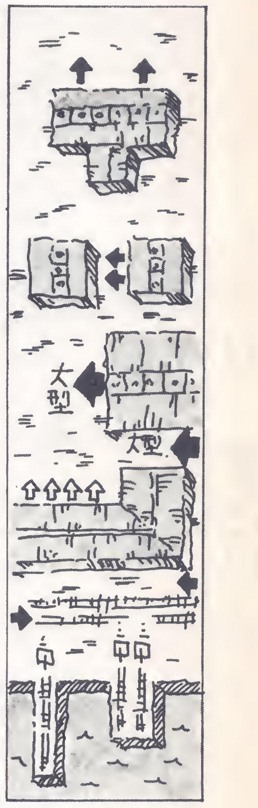
の2機のヘリ。近づくと速い弾にやられる。
地下から上がってくるコンテナを壊さない（自機の弾をあてないよう右でねばる）ようにして、コンテナからでる4台の戦車の一番上を壊しスペシャルウエポン赤色をとる。
海上ドックへ来たら両わきから出る戦車に気をつけ砲台を壊していく。
甲板から飛びたつ飛行機が相手だ。片方をトライゴン攻撃に任せるのもいいけど、まめに撃ちに左右に動くほうが安全。

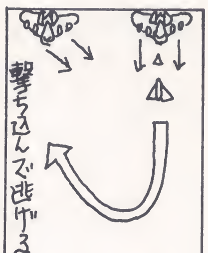


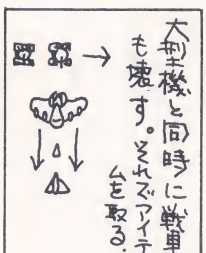
併せて、上から別の敵機がでるので気をつけてね。
ひととおり終わるとミサイルの拡散が始まる。あらかじめその出口を攻撃してすぐ壊そう。出口を壊したら砲台を壊し、右はじ、左はじと中型の戦艦が通るので、壊しにいく。
砲台を2つ壊し、残り中央1つになったらドラゴンレーザーを使う。以上、弾よけをしていれば、このステージ終了だ。

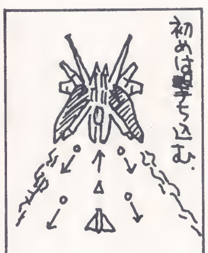
STAGE 6

ふう。STAGE5で疲れたところで、少々このステージで休むとしよう。
覚える所は少ないのでそれほどきつくない。あとは、スペシャルウエポンだけはちゃんとひろっていこう。
戦車が色々な所から出てくるので覚えて早く壊そう。
中ボスは、出現と同時にドラゴンレーザーで壊す。
右からの戦車で赤色をひろって、すぐ左上にいって大型機の中に入って壊す。
後半に入って大型機の飛行機2機が上からくることを覚えておき、図のように対応する。スペシャルウエポンをもつ戦車を壊し忘れないように。
ボスの手前で、左上、右上、左上、右上と、2台ずつ戦車がでてくるのでこれを壊し、ボスへ。
ボスは、可動式の砲台を持っているのでさっきは広げてたからまたということはなく、ちゃんとサーチして撃ってくるのでうまく誘導すること。





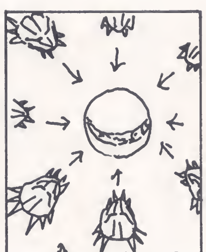




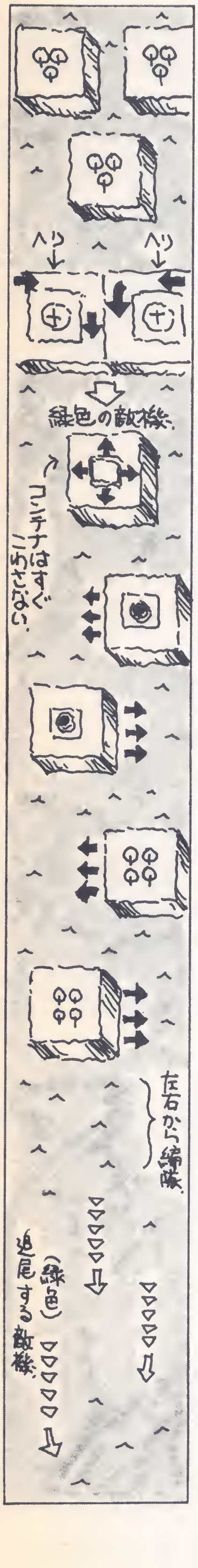
最初は広げて撃ってくるので、中央で、撃ち込む。次に撃たれるのは中央なので、左側に逃げ、ドラゴンレーザーを使い終了。バラまいてくる弾に気をつけてね。

STAGE 7

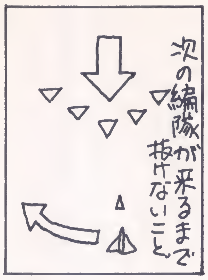
スタートしてしばらく飛行機中心の戦い。あまり下にいかずに戦おう。
大型飛行機が連続する地帯に入っていく。
左側に赤の編隊が出る。そのあとすぐまた赤い編隊が出るので、Ⅴを先にとってすぐⓈを取ろう。
斜めに進んでくる大型機は下のほうで少しずつずらしながら壊す。そして大型ホーミングミサイルを撃つやつが中央にでるので速攻で倒し、もう2機出たときドラゴンレーザーを使い、その次にでる大型機もいっしょに壊す。
飛来する敵機に気をつけて中ボスへ。このボスは、ここにいないと殺されるので図を見て確実に実行すること。



出現したらすぐドラゴンレーザーを使い、撃ち返しのような弾に気をつけて抜ける。
ここを抜けると、ワープしてくる敵地帯に入る。出現したらすぐ壊さないと弾を撃つのでこれを実行。右にスペシャルウエポンがでるので青色をとる。すぐ上の敵機の巣をすぐ壊し、中央やや左にでる次の敵機の巣を速攻で壊す。
中からは追尾してくる敵がでてくるので、確実に倒しておこう。
堅くて速い（通過するだけ）敵機が突っ込んでくるので下にいて、一気に逃げないようにしてわきを抜ける。
この前で赤い編隊がでるが無視する。その横にあるスペシャルウエポンを青色で取る。そしてボスへ。
このボスは地下から出てく



るわけだが、なんとでてくる前から当たり判定があるので撃ち込もう。大型戦車は、はりついて中央を狙おう。でないと弾を撃たれるので、画面外に出てもしばらくの間一番上にいよう。





するとホーミングミサイルを撃ち出すので、下にさがり片側だけ相手にしミサイルを全部撃ち落とそう。4回ほど撃ってくる。危うくなったらライトニングソードを使う。

このあと、一番下に行き、わきに逃げ少しずつ上へ弾をよけながら抜ける。画面下でボスが爆発し、本体が上がってくる。下にまわり込めるぐらい上がってきたら、ライトニングソードを使って撃ち込んで終了。ソードはすぐには無敵にはならないのですぐ突っ込まないようにしよう。





STAGE 8

さあボス地帯だーここに入る前に前衛ともいえるザコを相手にする。そのあと、横一列に並んだコンテナが現れる。画面上には3つまでしかアイテムが表示されないので、そのことに注意しながら壊す。

両はじのコンテナにスペシャルウエポンが入っているので、両方赤色で取る。

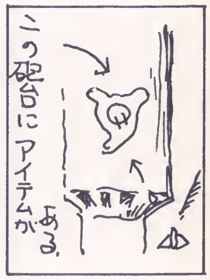
さてボス地帯です。ここは、ステージ1、2、3、4、6のボスが出てくる。

多少は堅く攻撃力が上がっているが、1発ずつドラゴンレーザーを使って抜けていく。注意するのは、両わきに砲台があるので、壊しながら進み、スペシャルウエポンが入っているのもあるので、見つけたら赤色で取ろう。

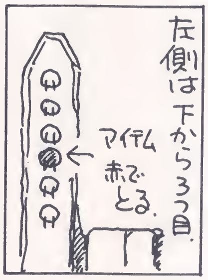
ステージ4のボスをドラゴンレーザーで攻撃することになるんだけど、前にあるガードを壊して1回レーザーをはかれたらすぐドラゴンレーザーを使い撃ち込む。2発使ってもいいしね(死なないために)。

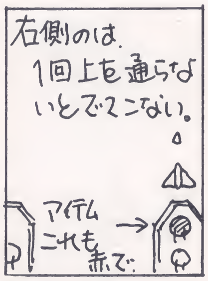
ステージ6のボスを倒した時点で、スペシャルウエポンが1コでも残っていればOKだ。

さて砲台地帯である。あっちこっちに出現するので、集中的にでる所でドラゴンレーザーを使用する。途中で4コでるけど、先の2コは取ったらすぐ使うかなって感じ。使うところは図を見てね。

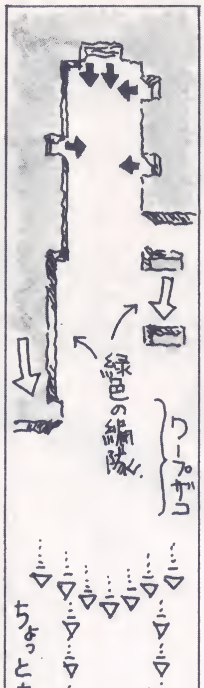


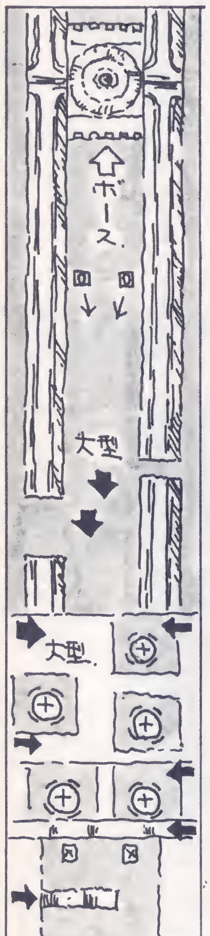






特に最後の2コは、ボスで使うので絶対取るようにする。ボスはドラゴンレーザー2発、または3発で終了。多少撃ち込む（中心を）こと。





STAGE 9

最終面である。

なんとかここまでノーミスでこられればもうクリアしたも同然かな（ステージ8の後半で死んでも大丈夫）。

ここからは復活しながら進むことができるからだ。

では始めよう。

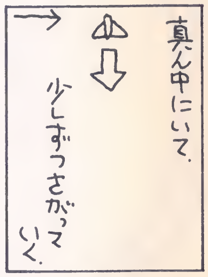
スタートすると堅く速いザコが、編隊を組んで突っ込んでくる。画面いっぱいに広がってくるのでHIT AND WAYをやります。

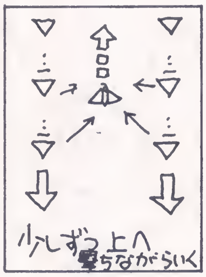
左上から出る赤い編隊を速攻で壊し[V]を取り中央へいき、敵機がきたら撃ちながらさがり、下4分の1を残すぐらいで上へ少しずつついていく。横一線に並んだ敵機を撃ち上へ抜けていく。

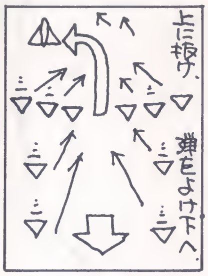
ここからは、地上の戦車隊がライバル。マップを見て出てくる数を覚えてほしい。トライゴン攻撃と自機の攻撃で効率よく壊そう。最後に拡散の弾を撃つやつがいるので忘れないように！

さて砲台地帯へ。ここはうまく砲台をつぶしていかないと押される。壊す順を決め、弾を誘導し抜ける。つらいぞー！

最後の難関にきた。中ボスなんだけど私はボスより強いと思っている。

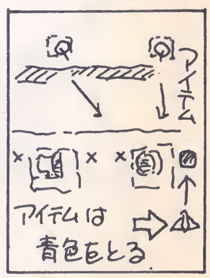


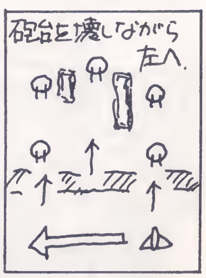




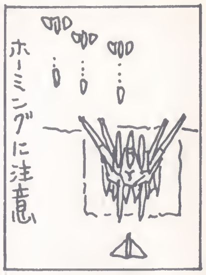
コマ送りに近い図で動きを描いてみた。ポイントは、ライトニングソードを2発使うのと、レーザーの間に入ることである。2発目のライトニングソードを取るのがけっこうつらいぞ。この辺で死んだら復活の練習だあ！とコンティニューするといいと思う。

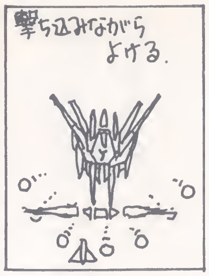
中ボスのレーザーの間にいて、よしと思っても少し間をおいてから外にでること。まだレーザーが残っているかもしれないので。ライトニングソードは一応無敵状態にはなるんだけど、レーザーの間で使っても、レーザーには効かないので注意。

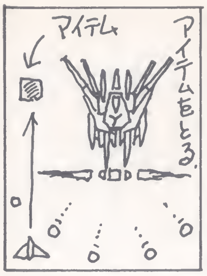


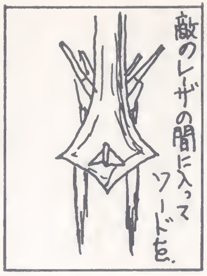


激得情報！
次号は50号記念！ 大感謝セールだ!! すごいよ——。









さて最終ボスまでの最後の熱い熱い所です。

通しのマップを描きましたので、出てくる所を覚えて画面に出るときに壊すようにする。

ここでライトニングソードを2発分ひろっておく。これが最終ボスへのおみやげとなるのです。

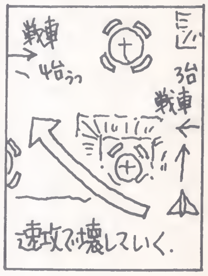
大型戦車は中央に入り速攻でつぶし、戦車のはく火に押されないようにする。あまり速く動くと追い込まれるぞ。

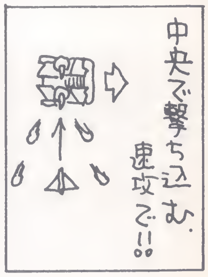
ボスの手前の戦車2台をつぶしてボスへ。

さてどうします。5秒で終わらせますよ。

最初レーザーを撃つザコがいる。こいつは、なるべく壊すようにするが、一番下にいてよけ中心にする。すると、グオーン！とボスがやってくる。と、同時にライトニングソードを中心に向けて撃ち込む。それも2発連続で！これで終了だ。ご苦労さまでした!!

感動のエンディングです！





2周目は…

ほぼ同じなので、ノーミスでステージ8までこられる人なら、なんとか2の7ぐらいまですんなり行けるだろう。そこからは君の能力しだいってとこ。ちなみに1回死んだら終わりだと思って間違いない？

ということは、ノーミスで2周目は抜けろということになるわけだけど…大変だわ！

スペシャルウエポンの取り方

スペシャルウエポンが必要になるのは、堅いボスと、ステージ8のボス地帯。ステージ9以降は、復活時でも得られるので必要なものを取って使おう。

さて、そうなるとステージ1から8までだが、ステージ1で赤を3つ、ステージ2で赤を2つ取って1つ使い、ステージ3では赤を1つ取って使い、ステージ4では青を3つ取って3つ使い、ステージ5で赤を2つ取って赤を1つ使い、ステージ6で赤を3つ取り赤を2つ使い、ステージ7で赤を1つ青を2つ取って赤2つ、青を2つ使う。

ステージ8に入ったとき、スペシャルウエポンは5つ並んでいるはず。4つでも可。ステージ8の最初で赤を2つ取ることができるので、限界の6つになり、これでボス地帯へ入っていくのだ。ボス1体に1発ずつ、途中で取得できたら安全のために使おう。

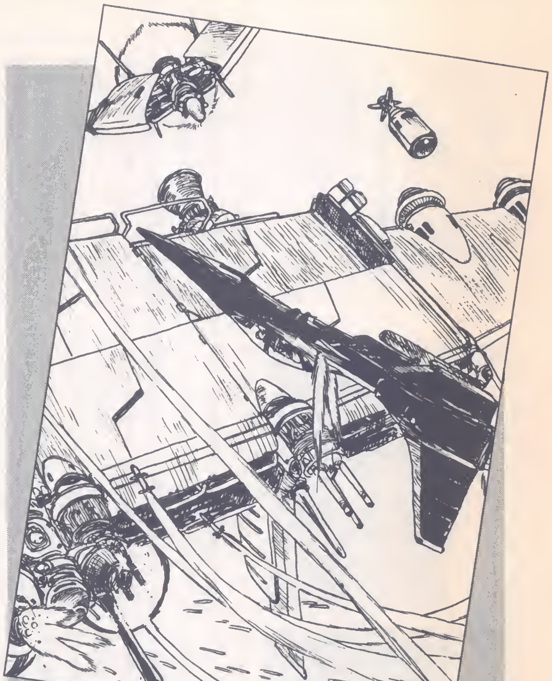
さて、かなり急いで攻略をやってみました。ステージ8の後半まで死ぬことを許されないのがこのゲーム。

ボス地帯でスペシャルウエポンがボスの数だけないとつらすぎるよね。復活となるとボムなしでよけながらやらないといけないし。

要はうまく弾を誘導し、うまくボムを使うこと。速攻が君のプレイを、助けてくれることはもちろんだけどね。

とにかくエンディングがいい（曲がいい！思わず泣けてきそう！）みんなにも見て聴いてもらいたいしね。

それでは…。



雷電（前編）

超難度シューティングがこれだ！
まずは軽いジャブで1～4面を攻略だ！
（後半面はタイソンのパンチ並だぞ）

やまかわ悠理

パワーアップ

武器は、基本のショットが赤のワイドショットと青のレーザーの2種類。補助の武器がホーミングとミサイルの2種類。それぞれパワーアップの方法が同じ種類のアイテムを取ることで可能です。違う色のアイテムをとっても武器の種類が変わるだけでパワーアップはしません。武器のパワーアップアイテムを取ろうとした瞬間に違う武器の色に変わってしまうというのはありがちなパターンなので注意。

攻略法では、基本的には赤のワイドショットで攻略しています。補助の武器では弱いうちはミサイルで、パワーが上がったらホーミングといったパターンがいいようです。

妖精について

特定のエリアのある地点をショットで撃ち込むと、ショットが止まってしまう場合があります。この時、ショットをひたすら撃ち込むと妖精が出現します。

これを取っていると、死んだ時に1回だけパワーアップをばらまいてくれて復活が楽になります（アイテムの数にして5つ）。ただ、アイテムを取りにいく時に武器のアイテムを交互に取ってパワーアップしなかったり、無理にアイテムを取りにいって死んでしまったするのでくれぐれも注意。

妖精は、1・4・6ステージに隠れています。なお、妖精をストックすることはできません。

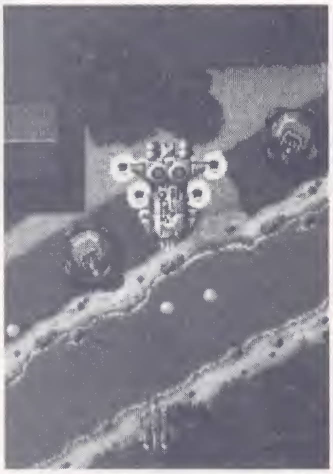
2P側でプレイすると…

このゲームでは一応2P同時プレイが可能で、同時プレイはもちろんのこと、1人用でも2P側（青）で操作ができます。やり方は、1コインだけ入れて2P側のボタンを押すだけ。

さて、わざわざこんなことを書いたのは理由がちゃんとあります。実は、2P側でプレイすると敵の難易度が落ちるんです。具体的には、敵の出す弾の間隔が長くなったり、敵の数が少なくなります。

攻略法では1P側（赤）の出現パターンで攻略していきます。

また、2P同時プレイにおいて、プレイヤー機が重なってショットすれば破壊力の強いショットが撃てます。



赤プレイヤーと青プレイヤーでは微妙に違う。

スクロールアウト

このゲームでは左右に画面がスクロールしますが、空中物のザコに限り、画面外にスクロールアウトできるのです。

やり方は、画面のすれすれに飛んできた空中物が自機を移動させて画面の外へ出し、空中物の影が消えればOK。

5面のザコに対して非常に有効です。

また、もう一つ技があり、キャラクター自体は消えないけど弾を封じるスクロールアウト技もあります。これはかなり使えるので覚えておきましょう。

武器チェンジ技

東亜プランのシューティングゲームでもよく使われる「武器チェンジ技」。これが雷電でも使えてしまうのだ。

やり方を知らない人のために説明すると、弱い武器から強い武器にチェンジすると、それまで戦っている耐久力のある敵が早く倒せてしまうというもの。

雷電の場合は、赤のワイドショットから青のレーザーに変えることによってできます（他に武器がないという話もあるが）。3面のボスに対して特に有効です。

STAGE 1

この面の敵ヘリはヒット&アウェイ型。そんなに強いほうではない。

前半で中型機（緑）が4機出現する。3機目を倒したあと、左側から戦車が2台出現する。2台目は忘れやすいので注意。

パワーアップを持ってくる2機目の輸送機（以後、輸送機）が出現し、倒したあとアイテムを取る時は家から戦車が出てくるので注意。無理せずに先に戦車を倒してからアイテムを取るのも手。

その直後に回転するローターを持った移動砲台が2台出



早く撃ちこめば楽になる。

雷電


ザ○○だぞこりは…。


このあたりで適当によける。

現します。しばらくすると弾をばらまいてくるが、45度の角度でしか撃ってこないので死角の位置で撃っていれば倒せる。ただ、2台残すとつらいので、砲台が動き出す前に自機を画面の上方へ移動させて倒すといい。

砲台を倒したあと、右側から戦車が4台出現する。3台目は遅れて出現するので注意。そのあと、左側に3台、右側から4台戦車が出現する。ヘリに追いこまれなければ特に問題はないだろう。

このあと川があり、川の先に砲台が4つある。川の手前の画面の右側の森に妖精が隠れている（写真参照）。出す時には川の先の砲台と輸送機の弾に注意。

妖精を取ったあとは、川の先の一番右の砲台が残っているかチェック。残っていたら即倒してしまおう。

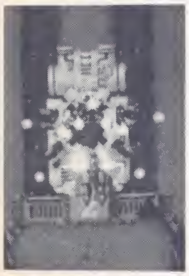
そのあと、川の先に小屋があり、画面の下側に来ると戦車が出現する。アイテムなどを取りにいった場合は注意。

先に進むと、ハッチ（?）から戦車が現れ、上からは壊せる弾を出す戦闘機（?）が2機現れる。下からのハッチからは必ず2台出現するのでまとめて倒そう。右側の2つのハッチの戦車を倒したら左側に行き、左側の戦車を倒しつつ戦闘機を倒す。戦闘機を2機倒したら、右側の残り2つのハッチの戦車を倒せばOK。戦闘機を倒している時に右側から弾が飛んでくるので、そのときは適当にかわそう。

そのあと、輸送機が出現し右側から1台戦車が現れる。こいつには要注意。そのあとはヘリと右側から戦車が3台現れる。

そして、ヘリの攻撃が少し止まり爆弾が上からゆっくり現れる。ここではあまり問題はないが、画面の下方で破裂させる（撃つ）とたいへん危険。こういう時は撃たずにやりすごそう。ここでは、左側から戦車が現れるので爆弾を先に破裂させてから戦車を撃ちにいきましょう。

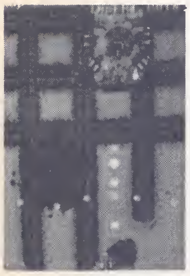
このあとは、ボスまでヘリ&戦車の攻撃になる。戦車で注意するのは、左側から右斜め上に移動するやつ。しばらく待ってから上に来たところで倒そう。


撃ちこめエ〜ッ!

ボスは、大型のハッチからレールを移動しつつ現れます。基本的には重なって撃ってもいいのだが、一定間隔で中央部の砲頭が自機を狙ってくる。この間隔さえ見切ればカモも同然。とはいえ、2台出るので1台だけは速攻で倒したいところ。

まずは、ハッチに重なってボスが現れたと同時に撃ちこむ。ボスが黄色の弾を4発出したら右下へ行き戦車を倒す。右下の戦車を倒したら左へ移動し、左側から出てくる戦車を倒しにいく。

そして、その場でボスの一定間隔でくる攻撃を待つ。扇状に通常弾が来て間に速い弾が来るので、うまく間をみつけてよけよう。最初の攻撃については左下の隅が安全地帯になっているが、撃ちこみのことを考えると中央付近でよけた方が効果的。攻撃が終わったら左側から来る戦車を倒して、再びボスに重なって撃ちこみます。ここで倒せなければボンバーを使ってもいいから1台目を倒してしまおう。そして、ちょうど出現する2台目のボスに重なって撃ちこむ。

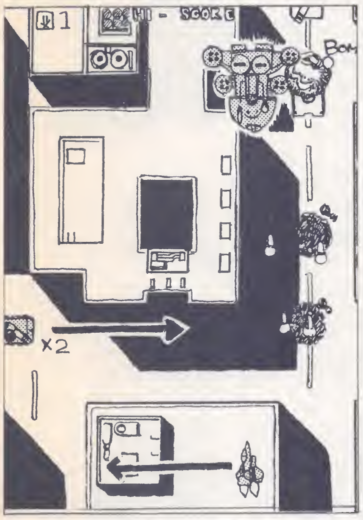

ザ・玉置浩二ショー（死語）。

画面のスクロールが止まったら下から出現する戦車を倒しに行く。そしてボスの一定間隔の攻撃をかわす。この時には写真のような位置が安全地帯になる。ここで攻撃をかわす。あとは再び重なって撃ちこめばクリア。くれぐれも戦車は撃ち逃さないように。

STAGE 2

いきなり難しくなるのがこの面。とにかく、戦車が画面に現れてすぐに弾を出してくるので、きちんと出現パターンを覚えていきなり撃たれたりしないようにしよう。敵のザコの戦闘機（?）も、残すと弾をばらまき突進してくるので、撃ち漏らしのないように注意。

前半は、右上と左側から来る戦車がライバル。右上から来る戦車はともかく、左側から来る戦車はたいてい画面の中央より下側になってから出現することが多く、遅れてしまうと切り返せずにやられてしまう。左からくる戦車は、手前の横道から数えて1・3・3・2・2となっている。最初の1台は問題ないが、2つ目の3台の戦車はいやらしい。それぞれの出てくる間隔があいてしまうので忘れやすい。



2つ目の横道。矢印の通りに。

目安として、左から来た1台目を倒し右上から来る1台目を倒したら左へ移動し、残る2台を倒して右へ戻ればいい。次の3台は特に問題なし。その次の2台もいやらしい。ボーナスの勲章が4つ並んでいて、輸送機を倒してアイテムがただよっている地点だ。アイテムに誘われてミスるパターンが多いので、注意。輸送機を倒して右側のザコ3匹を倒してから撃ちにいけば安全だ。


このザコ3匹を撃ってから左へ移動。

その次の2台の戦車は、右上の戦車を倒してから左に移動して撃ちにいけばいい。

先に進むと、1面で出てきたローター付き移動砲台が現れる。砲台自体はたいしたことはないが、問題はその次。左右から戦車が現れるのだが、画面のサイズすれすれにしか見えないので結構やっかい。ここは左側の戦車を2台倒してから右へ移動して右にいる戦車を倒してしまおう。

この次も難所で、左右からはさみこむようにザコが出現し、しばらくすると上から1面の緑の中型機が出現する。ここは、自機を左右に大きく移動させながらザコを倒し、さらにミサイルをうまく当てて中型機を倒そう。ただしこれはノーミスでミサイルが3段階になっている状態でのことで、死んだりして装備が落ちている場合はちょっとつらいので、中央に中型機が来るころを狙ってボンバーを落とせばいいだろう。このときは、下側にいるザコに要注意。また、中央部でうろうろしていると左右からはさまれる可能性が高いのでやめたほうがいいだろう。さらに中型機を逃すと画面の下方から上方へ移動しつつ弾を出してくるので注意（どこでもそうだけど）。


スクロールアウト技も併用している。

次は高い位置にある道路地帯。ここも問題となるポイントは少ないが、中盤の右側の戦車（汽車の出る手前）と道路地帯が終わるころの左右の戦車2台は逃さないように。後者は、なんなら片側だけ撃って逃げてもいい。ただし、その直後に出る中型機と戦っているときに弾を撃たれる場合があるので注意。

その次の中型機ラッシュは、とにかく下に逃さないように

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト50号達成記念係 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

ゲーメストは次号で創刊第50号(エライ!)

50号によせて、君のゲーメストへの意見を待つ。超過激意見、誹謗中傷意見（ヒエ〜、ヌレギヌでござる〜）、何でも大歓迎。ヨロシクー。

キリトリ線

◆GAMEST 9月号プレゼント◆

◆88ページのゲーメスト9月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！(P.N.　　　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。


ボートさえいなければ怖くない。

心がけよう。それと同時に戦車が中型機の陰になって撃ちにくいので、場合によってはボンバーを使おう。

中型機が8機出現したら小休止。そのあと、左から戦車が3台出現し、右から中型機が3機出現してくる。左の戦車を1台倒したら中型機2機を撃ちにいき、中型機を倒したら左へ戻り戦車を倒し、再び残りの中型機を倒せばよい。

先に進むと、中型タンクがいて、右側をボートが進んでいく場所がある。この中型タンクは結構強敵で、最初のうちは単発で撃ってくるが、そのうち鬼のように弾を連射してくる。それが自機を狙ってくるんだから、だまって指をくわえて見ている場合ではない。とにかく、追いこまれたらすきまを見つけて切り返すしかない。追い込まれる場合でも、右のほうが広いので（逆に左側へ追い込まれると逃げ場がない）右側を利用しよう。このときは、ボートに要注意。早めに倒しておかないと弾を撃たれてきつくなるぞ。また、中型タンクはミサイルを効果的に当てるようにしよう。倒すスピードがかなり早いぞ。

中型タンクとボートを倒したあとは、左側から戦車が2台くるのに注意。

先に進むと、2回目の道路地帯で、ザコが大量に突進してくる。ここでは戦車が左右から来るが、倒す順番を決めておかないといきなり弾を撃たれるので注意。順番は、左の戦車3台を倒して右へ→右の汽車と砲台と戦車2台を倒す、というようにすれば安全。ただ、ザコの突っ込みには要注意。フル装備の場合、汽車だけを先に倒して砲台が端のほうに残る場合があるので注意。

ボスは、自らのパーツをザコに変え攻撃してくるやつ。ただ、これは第1段階で、第2段階では弾をばらまいてくる。

まずは、出現時に弾を撃ってくるのでそれをよけて、弾の源の砲台を壊そう。特に中央の砲台は当てにくく堅いので、ミサイルを効果的にブチ当てよう。砲台を壊したら本体に攻撃だ。ザコを出してくるが、一点にザコを誘導して倒せばそんなに苦しくないだろう。フル装備だったら、ジャンジャン撃ち込もう。ボスから火が上がったらボス本体の下側に注目しよう。ザコのパーツからメカニックな部分が見える。そうなったらザコの攻撃はおしまい。ばらまき弾の攻撃に変わるので注意。

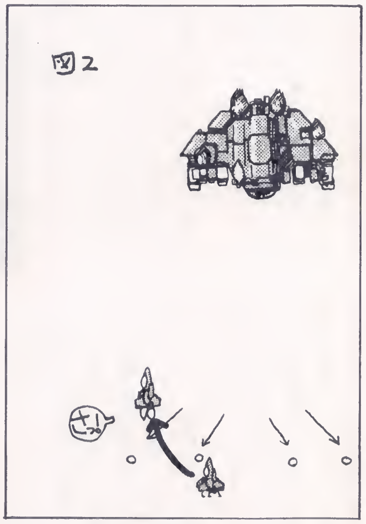
黄色のばらまき弾は、ボスの中心線より左側に少しずらした位置にいればよけやすい。

黄色のばらまき弾が終わるとノーマル弾のばらまき弾（黄色とは撃ち方が違う）に攻撃が移る。この弾は見切りにくく、シューティングゲームが苦手な人なら目がまわってしまうくらいだ。そういう人は、オレンジ色の弾が見えた瞬間にボンバーを使おう。早く使いすぎると、弾が完全に消せずに最悪の場合、ボンバーが消えた瞬間に逃げ場がなくなり死ぬパターンとなる。逆に、ボンバーを使うのが遅いと、ボンバーで消えなかった弾にやられるということもある。とにかく、ボンバーを使う場合はタイミングに注意しよう。

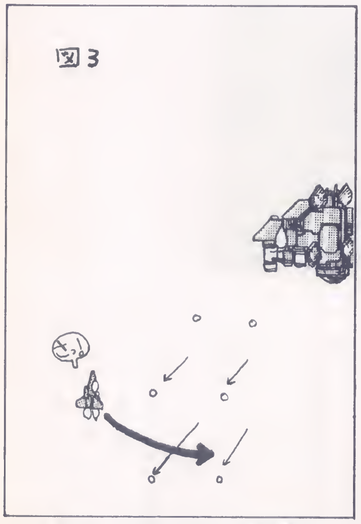

ボスの下側に注目。ばらまくサインだ。

ボンバーを使わない場合は、ボスの斜め下あたりで平行に飛んでくる弾の間に入り外に出て、内側に戻る時は平行に飛んでくる弾と弾の間に入らずレバーを斜め下に入れて「スパッ」というような感じで切り返そう（図参照）。他にも、ボスの中央のラインでよければ1回だけですむやり方もあるが、タイミングが取りづらいのでおすすめはできない。また、ボスより上に移動すれば、ばらまき弾の範囲からはずれるが、その直後黄色のばらまき弾が出るのでこれもいまいち使えない。こればかりは、タイミングの取り方に慣れてもらうしかない。

また、ボスと対戦中は爆弾が出現して邪魔をする。1面でも書いたが、画面下まで爆弾が来たら無視するのが一番。ばらまき弾のときにへたに爆弾を壊すと超危険。



スッと抜ける。



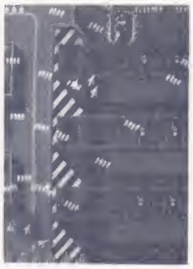
サッと戻る。スクロールアウト技が使える。

STAGE 3

最初、左側に戦車が5台いるので先に倒したあと、急いで中央の小屋に移動しよう。小屋からは、戦車が2台出現するけど重なって撃てば、安全だ。ノーミスならばここで補助の武器をホーミングに変えておこう。

小屋の右上には通常の戦車よりやや大きい緑戦車が2台出現。この緑戦車は中央の赤い部分を回転させ、赤い方向に敵（プレイヤー）がいると攻撃してくるもの。つまり、赤い方向に自機がいなけりゃただのデクの坊。斜めから陰険撃ちで倒してしまおう。ショットが弱い場合は、赤い部分が回転する周期を見切ってショットしよう。

次の港は、戦車が画面の左右に広がって出現してくる。まず、左側の戦車を倒しまくり、中央にボートが現れたら、右側へ移動して、今度は右側の戦車を倒しにいく。画面中央の左と右の陸地につながっている鉄橋（？）が画面下に消えるころ左に移動し、左側からやってくるボートと緑戦車を倒す。ボート2隻を倒したら、すかさず右側へ戻り戦車を倒す。


中央にボートが通ったら右へ移動。

そのあと、緑の中型機が来るので倒す。倒したあとは、右＝2→左＝1→右＝2の順でボートが出現するので、それぞれの方向に移動しながら倒す。

そして、左から輸送機とボートが出現するので撃ちにいく。

そのあと、右側にある空母（？）の横から扉が開き、ボートが出現する。遠くで倒そうとすると、ボートが弾を出すので重なって弾を封じてしまうと安全だ。しかし、空母の上にいる戦車と開閉砲台には要注意。特に、開閉砲台の弾は早いので常によけられるように心がけておくこと。


重なって倒すのもテクニックの1つだ。

そのあと、海にはアイテムを持った中型ボートとその左右に普通の中型ボートが2隻ずつ現れる。左端のボートは撃ちづらいので注意。この集団の後ろにも左端に撃ちにくいボートがあるので注意。

空母の先に進むと、右側から小型船が出現する。自機をはさむように2方向に弾を撃ってくる砲台と、自機をきちんと狙ってくる砲台があり、ボートも出して加勢させてしまう強敵。しかし、中央部には弱点があり、そこを狙うと一気に倒せてしまう。と、いうことで中央部を狙いたいと

雷電

ころだが、2方向の弾と狙ってくる弾は黄色で速いので非常に危険。そこで、画面に現れた瞬間に2方向砲台を狙おう。流れ弾は中央部に当たるので一石二鳥。もし、2方向砲台が壊せない時は、2方向の弾の間に入りながら狙ってくる弾を自機を少しずつ移動させてよけるといい（少し危険）。どうしても怖かったらボンバーだ。


攻撃は最大の防御なり!早く倒せ!!弾よけが熱すぎる。

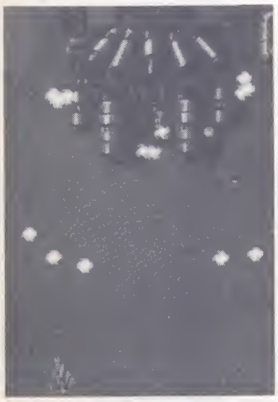
倒したあとは、右側に注意。自機が動いた位置によっては小型船が出したボートが残っている場合があるからだ。

小型船を倒した直後、上から1面の緑の中型機を逆さまにしたような中型機が2機出現する。この中型機は、3方向に弾を2発出す。究極タイガーの2面のボスに似た攻撃だ。ここでは、右側にいて右から出てくるボートを倒す。この時に中型機とボートの弾が同時に飛んでくる場合もあるので注意。ボートを3隻倒したら中型機を倒しにいく。中型機を倒すのが遅れると、次に出てくる小型機の攻撃が加わり難しくなるのでボンバーを使ってでも早く倒すこと。

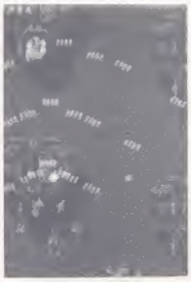
次の小型船は先ほどと逆方向の左側から出現。ただ、小型船が出る前に左からボートが2隻来るので、あまり左にいきすぎないように注意。小型船の2つの砲台から同時攻撃を受けてつらくなるからだ。小型船は、1つ目と同じ方法でいい。ただし、右側からボートが1隻来るので注意。小型船を倒したあとは左側に残っているかもしれないボートに注意。

このあとは、砲台がある島が左＝3、中＝2、右＝3とある。この砲台は、黄色の弾でスピードが速い。そして、中央よりやや左寄りの画面の下からボートが4隻出現する。中央よりやや右寄りの画面の上からボートが7隻出現する。この場所の前半では、輸送機が出現する。かなりの難所だ。

まず、島の砲台を下からボートが来る前にできるだけ壊す。上から来るボートを1隻倒したら、下から来るボートに備えて移動する。下から来るボートを1隻倒したら右へ行き島の砲台とボートと輸送機を倒して戻る。下から来る2隻目のボートを倒したら左へ行き島の砲台を倒しすぐ戻る。下から来る3隻目のボートを倒したら右へ行き、ボートと島の砲台を倒したら戻り下から来る4隻目のボートを倒す。あとは、残った砲台を倒せばよい。サクッと書いたが、リズミカルにやるのがコツ。下から来るボートをちゃんと倒せればなんとかなるはず。無論、アイテムはもとより、勲章などを無理に取りにいって死ぬことのないように。復活する時は、砲台が堅いので、輸送機のアイテムを取ったほうがいい。取る場合は当然ボンバーを使う。1段階上がるとかなりおいしいぞ。また、下から来るボートだけは絶対に倒すこと。


絶対一度は死ぬはずだ!!ズルい!

島砲台をすぎさるころ、下のボートが来るところから何も攻撃してこない船が出現する。これは別にこの場で倒してもいいのだが、腕に自信のある人は逃して先の方にある空母（?）にくっつけてから倒そう。うまくいけば1UPが出る。このゲームでの1機はすごく貴重なのでぜひとも狙いたい。ただ、この船もしばらくすると攻撃してくるので、生き残る自信のない人は攻撃してこないうちに倒したほうがいいかもしれない。


ここの復活は慣れないとつらい。ボスまでもう少しだぞ!!

ここで注意することは、右から出てくるボートは5隻しかない。ぜひとも1UPを狙ってほしい。

空母地帯は、開閉砲台を早めに倒しておきたいところ。ボスとの対決が出遅れることになるからだ。また、画面の左右にはボートが出てくるのを忘れずに。


ここまで来たらパターンは通用しない。弾よけの実力がためされる。

ボスは、2面と同じく2段階の攻撃をしてくる。ボスの前方は開閉砲台が8つあり、順番に開いて攻撃してくる。ボスの弱点の後ろにも開閉砲台があるが、こちらは6方向に弾をばらまいている。前方の開閉砲台を全滅させるか、ボスに一定以上のダメージを与えると前方の部分が壊れ5つの大きな砲頭が顔を出す。この砲頭からは、黄色の弾を3方向に撃ってくるのでかなりの強敵。

まずは、開閉砲台を壊す。そして、開閉砲台がすべて壊れると砲頭が出現するのですかさずボンバーを使い正面に撃ってくるのを最低でも1個壊す。あとは弾よけになるが、長期戦の場合は、陸地が見えたところ左右から来るボートと、陸上にいる戦車。これだけは最低でも倒す。そして、あとはヘリとボスの攻撃を忍耐でよける。

ボスのばらまき弾は一定の角度で撃ってくるのでよけやすいが、ヘリの弾が飛んでくるとそうでもない。自機を左側に寄せて、ばらまき弾がきたら右へ移動してよける方法もあるが、ボスがばらまき弾を長い時間出すのでこれもきつい（前半はばらまき弾を出す時間が短いので可能）。結局はボンバーを全部使ってもいいから速攻で壊すのが一番いいと思う。

また、このボスには武器チェンジ技も有効。フル装備なら10秒でカタがつくし、復活でもかなり楽になる。ただし、4面の前半が少しつらくなるというのが難点といえば難点だが。

STAGE 4

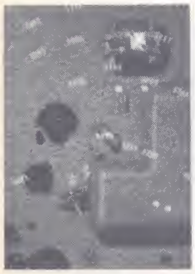
3面と比べるとやさしい面だが、油断は禁物。

ステージ最初に右側に大型の砲台がいる。黄色の弾だが1発ずつ弾を切り返して撃ち込めばたいしたことはない。

そのあと、左側の建物(?)から戦車が2台出現。そのあともこの建物から出現する。この建物から出てくる戦車は自機を移動させながら倒す。重なるには距離が遠すぎる。

この建物の先には大型砲台がいるが、こいつと対戦中に建物の下から戦車が出現する。できれば重なって倒したいところ。無理ならば移動しながら撃つ。

2台目の大型砲台の先にも大型砲台が2台出現する。こいつと戦っているときに建物から戦車が出現する。この戦車は重なって倒さないときつい。


重なって倒さないとつらい戦車だ。

この先は左側から出現する戦車に注意していけば問題ない。

少し進むと石に埋められた砲台がある。黄色の弾を出し量が多いので装備が落ちているときついかもしれない。うまく切り返して進もう。

このあとは池になっていて石の砲台が浮いている。そして、倒:9と扇状に4発撃ち返してくる中型機が出現する。撃ち返し弾の対処としては、遠くで倒して扇状の中に入るか、近くで倒して扇状の外をまわりこむという2通りがあるが、文句なく前者をお勧めする。後者は緊急手段の場合として知っておいて損はないと思う。

1機目の中型機は、出現と同時に倒すとちょうど石の砲台が弾を撃ってきて扇状の中央部分に飛んでくる。扇状の中に入ってよける場合はちょっと狭いがよけられないほどの狭さではない。

6機目の中型機までは、石の砲台さえきちんと壊していれば、弾のスピードはちょっと速くて怖いかもしれないがよけられないほどではない。

7機目と8機目の中型機は、左右に広がって同時に出現する。ここでは右側の中型機だけを相手にして、左側は無視する。

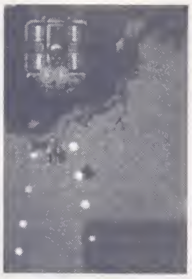

左にも中型機はいるのだ。

右側の中型機を倒したあとは石の砲台をすべて倒す。そして、左の中型機が画面から消えたのを確認してから左

側にいき、石の砲台を倒す。

池を越えると、中型タンクが出現。最初は、自機をはさむように2方向の黄色の弾を出し、ある程度ダメージを与えると砲台が4つ現れ弾を乱れ撃つ。

最初は黄色の弾にはさまれるようにして中央で撃ちこむ。ただ撃ちこむのではなく、弾を出していない時は前進し接近して撃ちこんだりして早く倒すようにする。砲台が現れたら移動して切り返しながら撃ちこむ。ただし、右側には石の砲台があるので注意。


このように接近して撃ちこむ。接近のしすぎには注意。

少し先に進むと中型タンクがもう1台いる。さっきと同じようにすればいいのだが、左側に戦車がいるので前にいきすぎて死なないようにする。戦車も多いので流れ弾にも注意が必要。

この中型タンクと対戦中に左側の森を撃ちにいくと妖精がいる。ただし、この妖精ははっきりいって出しにくいので無理に出す必要はない。出すとしたらボンバーを1発使おう。


逃げるが勝ち。全然楽勝！

地形の色が緑から茶に変わるとき、左右から戦車が出現。左側から先に倒そう。

戦車を倒したら緑戦車が3台横に並んでいる。それと同時に輸送機も出現する。緑戦車の出す2方向の弾の間に入ってもいいが、輸送機の弾には注意。

そして、その先に池がありその中には石の砲台が8つある。そして、その地形の左右にはローター付き移動砲台がいる。この移動砲台は上に行きもう1台の移動砲台と合流することになっている。

とりあえず石の砲台を倒しつつ、画面を左右にスクロールさせて移動砲台を倒す。もし弾を撃たれたとしても、死角に入れば大丈夫。

移動砲台地帯をすぎると森になる。ここでは戦車が左右から来るが、木に隠れて見えにくくなっているので注意。

森の中にはアイテムが2つ入っている謎の建物がある。この中心部を壊せばアイテムは出現するが、中心部はちょっと堅い。フル装備ならともかく、復活時にはボンバーを使ってでもアイテムを出そう。

このあと、2面のボス前で出たザコと似たやつが大量に出現し突進してくる。復活時には注意。

この先、輸送機と緑戦車が出現する。復活時には緑戦車は要注意。


この1-UPは何らかの条件があるそうだ…。

緑戦車を越えるとボスなのだが、その前に右から戦車が出現する。こいつに負けることもあるので忘れずに倒しておこう。

ボスは地上砲台の大型版で、弱点を攻撃すると、5方向、3方向に乱射してくる。また移動砲台も左右にいて3連射してくる。

フル装備でも復活でも、片側の移動砲台を倒す。復活ならボンバーが必要。フル装備でもボンバーを使えば安全。両側の移動砲台を壊すとボスが強くなるので壊す必要はない。

移動砲台を壊したら、あとは端で逃げまくればボスが強くならずにクリアできる。ボス本体の開閉砲台をできるだけ壊せば弾よけはぐっと楽になる。

勇気ある人は弱点の部分を撃ちまくり勝負しよう。この時も移動砲台を壊した側で弾よけをするだけ。正面からではちょっとつらい。

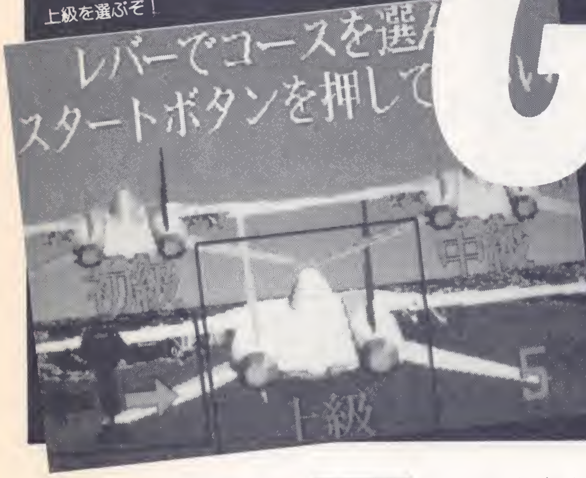

超発狂。正面でよけるのはチトつらい。けど先にはもっと発狂したボスたちが…。

上級編

R-360が待ち遠しい!

G-LOC

©セガ

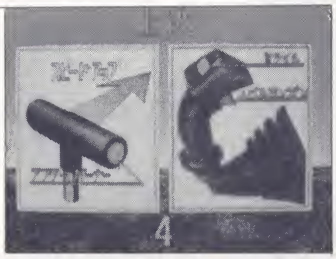


上級を選ぶぞ!

G-LOCには、初級、中級、上級とあるけれど、前者の2つと後者は、違うゲームだといっても過言ではない。違った難しさがあるからだ。

どれだけ違うのか

中級と上級、それほど違いはないかのように思える。しかし、自機の操作性がかなり違うし、敵機の出現の仕方もかなり違う。



スロットルはほとんど使わないんだな。

難易度の差はというと、背面飛行ができる上級の方が難しいように思えるが、これは逆で、定位置に強制的にもどされる中級の方が、敵機を追うという点で自機を固定できない設定があるために難しいともいえる。しかし、敵機の出現は、中級の方がプレイヤーサイドに有利な形で出てくるので、総合的にみれば、長さも短い中級の方がやさしいということになる。

前半が勝負!

全16面あるわけだが、全面きっちり攻略するというのはかなり難しい。特に後半は、前方からの攻撃がきびしくなるのでアドリブのところが多くなる。

そこで、比較的楽な前半でクオリファイが低いことを利用して、タイムを多く貯金して後半に進む攻略をします。

この方法だと、ミサイルのよけ方と、しっかりした前半の攻略と、ロックオンのコツをつかむだけで、なんとかギリギリで1コインクリアができるようになります。

前半、そう8面の中間地点で、タイムボーナスで20秒もらえる所までです。ここで140~160秒貯めるのです。9面からは、クリア時にもらえるタイムが平均25秒だから、160秒割る8面分で20秒、すなわち、1面40秒ほどでクリアしていけば、ギリギリクリアとなるのです。

160秒プラス、25秒×7面で175秒で325秒。ここから40秒×8面で320秒。325秒から320秒を引いて残り5秒ーほんとギリギリだね。

とにかく前半で貯めまくることです。がんばりましょう。

タイムを縮めるスーパーテク!

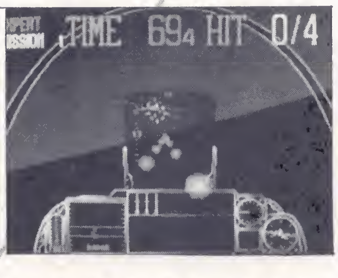
なんと、タイムを縮めるためにすばらしいテクがあるのです。それは、HITする敵数を倍にする、1機を2機にするというもの。

どこでもできるというものではないのが残念なんだけど。自分の目前にいる敵機をロックオンしてミサイルを撃つ。そのミサイルが当たるまでになんとバルカンで落とすと、煙をはきながら墜落していく敵機にミサイルが当たって2機分になるのです。

極めていくとかなりありそうなんだけど、とりあえず簡単そうなところを2つ3つ入れてみましたので、お試しくださいな。

それでは、上級編の攻略を始めましょうか。

前半だあーっ!



ロックオン、ミサイル撃ってバルカンで。

STAGE 1

スタートしたら、少し右上へ動かし右から1機、いきなりスーパーテクを使うぞーロックオンしてミサイルを撃ったらバルカンで落とそう。これで2機。中央左寄り上方の1機をミサイルで、すぐ下を向いて右から1機、ミサイルを撃つ。以上。

最初の敵機でテクを使えなかったら、4機目のあと、すぐ左下から1機でてくるのでこいつを撃とう。

70秒スタートで、スーパーテクを使えた時はクリアボーナスをもらって87秒、最低線で80秒は欲しいところだね。

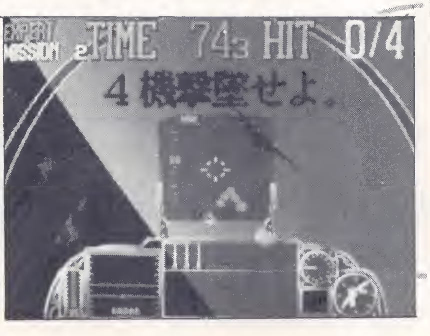
STAGE 2

全16面の中で一番早く終われる面である。

スタートしたら左上へ。1機でてくるので速攻でミサイル。運がいいと、スーパーテクを使える。すぐ中央少し右に前からの敵、すぐロックオンしてミサイルを撃ち、その横(右)のやつをミサイルでやったあと、左からとんできて右へ横切るやつをバルカンで(ニュートラルの位置より少し上で)撃つ。

バルカンで撃てなかったらすぐ右まわりで背面飛行に入り、地上の方を飛んでいるやつをミサイルで撃とう。

85秒スタートで110秒にしよう。



左上から1機。早めに落とさんとやばい。

STAGE 3

スタートしたらすぐ左上へ。必死に追ってミサイルを撃つ。これの向こうに見える数機の編隊の右はじの1機をロックオンする。敵の動きに合わせて追うとロックオンしやすい。

ここで敵機に後ろをとられる。でもこいつはバルカンを撃たないのでほっといて、左横からでてくるやつを上の方で追いミサイルで撃つと、後ろにくっついていたやつがバーナーをふかして前にでてくる。

待ってましたといわんばか



こいつがこのあと前にでてくる。

りにバルカンを撃とう！

もし、左前方からの編隊の1機を撃てなかったときは、最後のバルカンで撃ったやつの右横に後ろから来たやつがいるので、ミサイルなりバルカンでやっつけよう。

STAGE 4

110秒スタートで、120秒でクリアしよう。

両側に崖のある面が2つ続く。4面は飛行機が相手で、



少し上でロックオン。きついぞ！

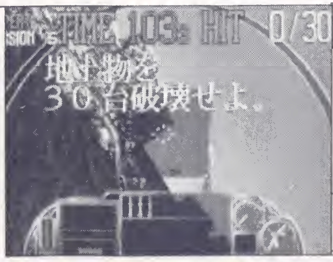
5面は地上物が相手である。

スタートしたらすぐ30度ほど上を向く。すると左から敵が飛んできてすぐロックオンできる。少し右に向けているとできやすい。左側の崖沿いを飛ぶようにして中央で2機、下で1機、左で1機、以上。

1回ふっと現れるけど、また中央にもどってくるのでそれをロックオンする。

120秒スタートで130秒以上でクリアをしよう。

STAGE 5



崖越しに撃ち込むぞ！

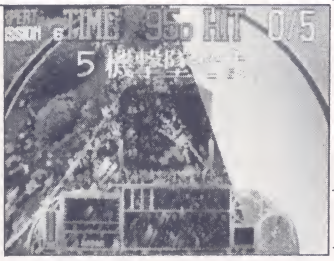
さて地上物である。スタートしたら前に見える左からの崖を通して向こう側の地上物をロックオンして撃つ。地上物はいっぱいあるのでひたすら連射する。右へ抜けて橋の上にいるやつを撃ち左へ。見えなくてもロックオンし始めるので撃つ。右へ抜けながら崖越しに撃つ。先が見えたら橋と、地上物をガンガン撃つ。残すことなく撃てればここで終わり。

130秒以上スタートで135秒でクリアしよう。



橋の上にもなんと敵！のがすな！

STAGE 6



すぐ左下へ。これを撃ってすぐ右下へ。

スタートしたらすぐ左下を向きミサイルで。後ろからミサイルがくるので発射されたら右へ一回転し、真左へ飛ぶ。

左からの1機をミサイルで撃ったら右へ、撃ったら左へ。ホーミングミサイルをふり切っていなかったら、ミサイルが飛んでくる方向へ飛び、後ろを通過させるようにする。

後半はアドリブが多いので前からのミサイルをよけつつロックオンしていく。

135秒スタートで140秒でクリアしよう。

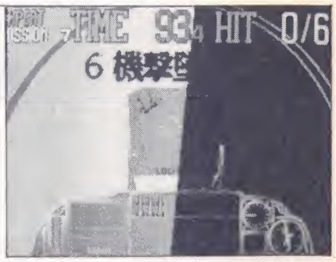
STAGE 7

真右へ飛ぶ。ロックオンで撃つ。右半転してもう1機。

もどって右前方からの敵機を早めに撃つ。左、右と後ろからのやつを撃って終了。

バルカンを撃ちっぱなしで行けば、突然当たったりするので撃っていよう。

140秒スタートで140秒でなんとかクリアしよう。きついぞお！



真右に向こう。するとでてくる。ロックオン。

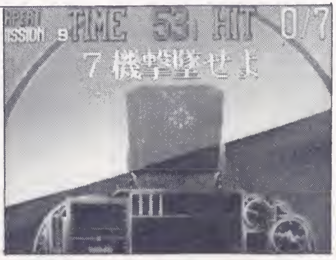
STAGE 8

すぐ右へ。以上。失敗しないようにね。20秒ボーナスをもらって140秒に加えて160秒！

最低線として140秒だね。

後半だあーっ！

STAGE 9



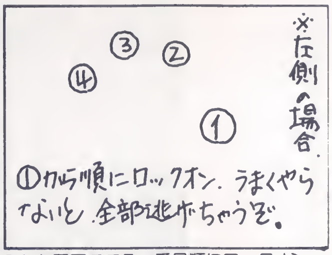
これをすぐロックオン。左へ逃げるぞ。

スタートしたら少し上へ。左へ逃げるやつをロックオンして撃ち、左、右下と後ろからくるやつを撃ったら、ミサイルをよけつつアドリブへ。前よりも後ろからくるやつを中心にロックオンして撃つほうがいいよ。

160秒スタートで150秒でクリアしよう。

STAGE 10

中央右前方から1機、早めにロックオンして撃つ。ここの面は前からの敵中心でいく。左、右、左と、3機編隊とバラの1機が出てくる。バラの1機を先に撃ち、3機のうち、中央寄りの2機を撃っていく。



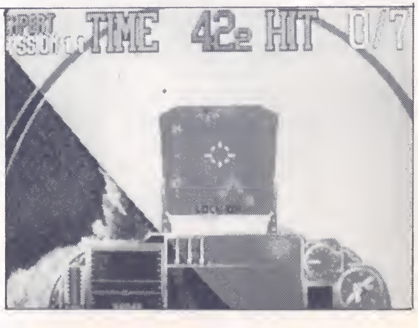
こんな配置ででる。番号順にロックオン。



後ろにつかれるが正面へ出ないようにする。

150秒スタートで140秒でクリアできるように。

STAGE 11



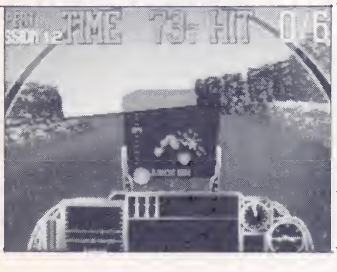
すぐ左上へ。3機を順にロックオンする。

一番問題なのがここ。最初の左前方の編隊を、中央寄りから3機をなんとしてもロックオンしていく。1機しかできないと、20秒はよけいかかってしまうぞ！

その3機さえ撃てればもうあとはアドリブ。ミサイルをよけつつ、ロックオンしていく。深追いしてるとミサイルに当たるぞ！

140秒スタートで120秒でクリアできるように。

STAGE 12



少しすると下にでる。ロックオンしよう。

G-LOC

ここと、次の13面は、また両側崖の面である。

スタートしたらスロットルをハイにして下へ。目前に1機。ミサイルで。このあと後ろに敵機がはりつく。しばらく後ろのやつの正面にでないようにしながら中央でロックオンしていき、10秒くらいしたらローにもどし、後ろのやつを前に出させる。もちろんこいつも撃つが、バルカンで。

この後、無理せず中央でロックオンしながら進み終了。

120秒スタートで120秒でクリアしよう。おや、タイムが減ってない。損するなー

STAGE 13



崖越しに撃ち込む。弾を撃たれるから注意！

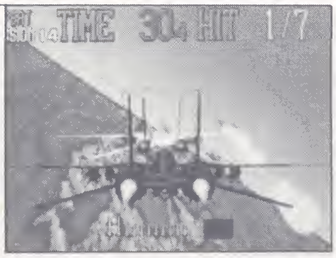
地上物面。感じは5面と同じだけど、砲台が弾をバリバリ撃ってくるので気をつけるように。左、中央、左、中央、左と地上物の集団がいる。崖越しにロックオンしていくのはいうまでもない。地上物は、側面から撃つようにすれば弾に当たらないようになるぞ！

120秒スタートで110秒でクリアしよう。

STAGE 14

もうこの辺にくるとほとんどアドリブになる。

最初の1機目は左後ろからのやつで、次の2機目は左前方からのやつ。基本的にミサイルで撃っていくが、バルカンも撃ちっぱなしでいくぞ。



後ろにつかれるけど無視。死んでもよし。

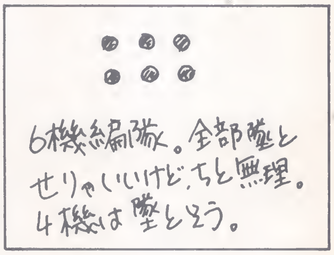
無理せず前方の敵がミサイルを撃ったかどうかを確認しつつ進む。比較的地上すれすれに飛んでいるのが多いので背面になることが多いかも。

110秒スタートで90秒でクリアしよう。

STAGE 15



すぐ中央のやつをロックオンする。



こんな形の編隊がある。前の方の面でもでるので形を覚えておこう。

スタートしたらすぐ中央右寄り前方のやつをロックオン。

少したって右から敵、ロックオンしたらすぐ左へ向き、6機編隊のうちの数機をロックオンする。右、左と編隊がでるので1機でも撃ち落とそう。比較的中央に集まってくるのでロックオンしやすいよ。

90秒スタートで80秒でクリアできるように。

STAGE 16

スタートしたらすぐ下を向く。すると左から右へ行くやつがでる。確実にロックオンしよう。ふう、ここからがアドリブ。背景が暗いので見つけにくいけど、ミサイルを発射されたことだけを確認しながらよけつつ行く。後ろからの追尾は無視。さっさと撃たれた方が、逃げまわるよりタイムロスは少ないぞ。

80秒スタートで残り20秒も残っていればOK。まだ20秒もあるよ！

アドリブが多くてゴメンね

本当にゴメン。後半は、目前に来た敵をロックオンするだけだから。パターンといっても1機のがしたり、ミサイルをよけたりしたらずれるから一定しないし。確実に落とせるなら大丈夫なんだけど。

前半でタイムを貯めこんで、後半は勢いだけ。

最後に、ミサイルのよけ方などを書きましょう。

死なないコツ

前方の敵にミサイルを撃たれたら撃たれた方向へ逃げるってのがコツ。ふって感じだけど、近すぎるとキャノピーが割れるぞー

ホーミングミサイルは図のようにして逃げていく。

後ろにつかれた時は、逃げながら前方だけ相手にするとか、スロットルをハイにしてしばらく進み、ローにして前に出させるってのもある。

ミサイルさえよけられれば、ほとんど死ななくなるよ。

あまり逃げまわるのも敵を落とせないので、死んだ方が早いときもあるからね。



こんな感じでよける。これで3往復はいけるかな。もっといけるかも。



こうはなりたくないね。



クリア!!9.6秒しか残ってなーい!!

うーん毎月タイトル考えるのは大変ダギャー「そうだも」セール！

(あ) アルカノイドP無	タテ	タイト	¥5,000
ASO	タテ	SNK	¥9,000
アームド・F	タテ	日物	¥15,000
R-TYPE・II	ヨコ	アイレム	¥48,000
R-TYPE(ROM)	ヨコ	アイレム	¥6,000
アルゴスの戦士	ヨコ	テクモ	¥12,000
悪魔城ドラキュラ	ヨコ	コナミ	¥28,000
アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥16,000
(い) 一揆	ヨコ	サン電子	¥4,000
1942	タテ	カプコン	¥8,000
1943	タテ	カプコン	¥12,000
1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
イメージファイト(ROM)	タテ	アイレム	¥9,000
1943(ROM)	タテ	カプコン	¥6,000
(う) ウィッツ	ヨコ	アテナ	¥8,000
(え) エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥8,000
エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥13,000
SRD	タテ	DECO	¥9,500
EXED・EXES	タテ	カプコン	¥9,000
MIA	ヨコ	コナミ	¥40,000
エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥12,000
エクスタミネーション	タテ	タイトー	¥16,000
Xマルチ(ROM)	ヨコ	アイレム	¥11,000
エレベーターアクション	ヨコ	タイトー	¥5,000
(お) オーダイン(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
(か) カロリー君VSモグアニアン	タテ	セガ	¥6,000
カントリークラブ(P無)	?	SNK	¥5,000
火激	タテ	タイトー	¥12,000
ガンスモーク	タテ	カプコン	¥10,000
ガズラー	タテ	テクモ	¥5,000
(き) キングオブボクサー	タテ	W・P	¥3,000
奇々怪界	タテ	タイトー	¥5,000
究極タイガー	タテ	タイトー	¥21,000
銀河任侠伝	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
(く) くにお君	ヨコ	テクノス	¥6,000
クォース	ヨコ	コナミ	¥20,000
クレイジーコップ	?	コナミ	¥18,000
クロスシューター	タテ	タイトー	¥9,500
クラックス	ヨコ	アタリ	¥35,000
グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥6,000
グラディウスIII	ヨコ	コナミ	¥65,000
(け) 源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥25,000
(こ) ゴールドメダリストP無	ヨコ	SNK	¥9,500
航空機兵物語	タテ	SNK	¥15,000
(さ) サーカスチャーリー	タテ	コナミ	¥3,000
ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥8,000
サイドポケット	ヨコ	DECO	¥8,000
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥9,500
(し) ジャンボウII(P無)	タテ	SNK	¥8,000
ショットライダー	ヨコ	シグマ	¥5,000
シュートアウト	ヨコ	DECO	¥4,000
ジャングラー	タテ	コナミ	¥5,000
少林寺ロード	タテ	コナミ	¥5,000

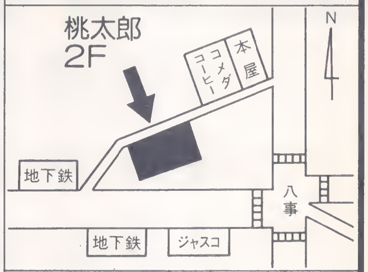
上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥24,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥15,000
獣王記(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
新入社員とおる君	タテ	コナミ	¥3,000
ジェネシス	タテ	DECO	¥5,000
(す) スペースパイロット	タテ	コナミ	¥3,000
スーパーライダー	タテ	タイトー	¥5,000
スペースポジション	タテ	セガ	¥6,000
スラップシューター	?	セガ	¥5,000
スーパーバスケット	タテ	コナミ	¥3,000
スターフォース	タテ	テクモ	¥9,000
スペランカー	ヨコ	アイレム	¥6,000
スーパーフォーミュラ	タテ	V・S	¥83,000
ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥38,000
スカイソルジャー	タテ	SNK	¥30,000
(せ) ゼロウイング	ヨコ	東亜プラン	¥45,000
青春スキャンダル	ヨコ	セガ	¥5,000
(そ) ソロモンの鍵	ヨコ	テクモ	¥8,000
ソニックブーム(ROM)	タテ	セガ	¥9,000
ソンソン	ヨコ	カプコン	¥5,000
(た) タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥5,000
XXミッション	タテ	UPL	¥12,000
タッパー	ヨコ	セガ	¥8,000
ダーウィン4078	タテ	DECO	¥9,500
C・ベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,500
チョップリフター	ヨコ	セガ	¥6,000
(て) 10ヤードファイト	ヨコ	アイレム	¥3,000
テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
天聖龍(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
テラフォース	ヨコ	日物	¥13,000
ディグダグ	タテ	ナムコ	¥6,000
(と) ドラスピ(ROM)	タテ	ナムコ	¥9,500
トリオ ザ・パンチ	?	DECO	¥50,000
トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
トライアウト	ヨコ	DECO	¥5,000
どきどきペンギンランド	ヨコ	セガ	¥5,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥40,000
DR.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥9,500
ドラゴンブリード(ROM)	ヨコ	アイレム	¥10,000
どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
ドッジボール	ヨコ	タイトー	¥7,000
TONMA	ヨコ	アイレム	¥40,000
虎への道	ヨコ	カプコン	¥18,000
(に) 忍者君	ヨコ	UPL	¥5,000
忍者君II	ヨコ	UPL	¥9,500
忍者プリンセス	ヨコ	セガ	¥5,000
(の) ノバ2001	ヨコ	UPL	¥7,000
(は) バトルクルーザー	?	シグマ	¥5,000
パチフィーバー(P無)	タテ	三木	¥3,000
バンクパニック	ヨコ	DECO	¥5,000
バトルレーン5	タテ	タイトー	¥5,000
バルガス	タテ	カプコン	¥6,000
バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥8,000

バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
パズニック	ヨコ	タイトー	¥22,000
ハイパースペシャル	ヨコ	コナミ	¥9,500
ハイパーオリンピック	ヨコ	コナミ	¥5,000
(ひ) ビッグプロレス	ヨコ	DECO	¥3,000
ビーチバレー	ヨコ	テクノス	¥14,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥14,000
P-47(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
(ふ) フィールドコンバット	タテ	ジャレコ	¥5,000
ブータン	タテ	コナミ	¥3,000
フリーキック(P無)	タテ	セガ	¥3,000
ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
ファンタジーゾーンII	ヨコ	セガ	¥7,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
フェリオス(ROM)	タテ	ナムコ	¥12,000
フラッシュポイント(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥30,000
ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥18,000
(へ) ヘルファイアー	ヨコ	東亜プラン	¥19,000
ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥14,000
(ほ) ボンジャック	タテ	テクモ	¥5,000
ホットスマッシュP付	タテ	タイトー	¥9,500
ポケットギャル	ヨコ	DECO	¥9,500
(ま) 魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
(み) MR.LO	タテ	U・V	¥5,000
MR.五衛門	ヨコ	コナミ	¥6,000
未来忍者(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000
(め) 迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
メルヘンメイズ(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
(も) モンスターランド	ヨコ	セガ	¥9,500
モンスターレアⒷ(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
(や) やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
(よ) 妖魔忍法帳	タテ	日物	¥8,000
4-Dウォリアーズ	ヨコ	セガ	¥8,000
(ら) ラストミッション	タテ	DECO	¥9,500
ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥23,000
(り) リバレーション	タテ	DECO	¥3,000
リングの王者	ヨコ	コナミ	¥23,000
(れ) レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥23,000
(ろ) ロードファイター	タテ	コナミ	¥5,000
ロードランナーI〜IV	ヨコ	アイレム	¥6,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥30,000
(わ) ワールドカップ(P無)	ヨコ	テクモ	¥8,000
ワンダープラネット	タテ	DECO	¥9,500
ワールドコート	ヨコ	ナムコ	¥53,000
ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000
ワンダープラネット(ROM)	タテ	DECO	¥6,000
ワースタ89→88(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000
ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,500

麻雀麻雀

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
〃(人事移動)	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥5,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定

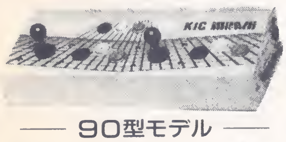


麻雀シスターズ	ヨコ	東亜プラン	¥5,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥9,000
麻雀学園II	ヨコ	フェイス	¥12,000
個人教授	ヨコ	H・D	¥9,000
カメラ小僧	ヨコ	三木	¥9,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥5,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥9,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥5,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥16,000
大人の麻雀	ヨコ	アップル	¥7,000
ロイヤルナイト	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥3,000
クリスタルギャルII	ヨコ	日物	¥5,000
ハウスマヌカン(P無)	ヨコ	日物	¥5,000
スウィートギャル	ヨコ	日物	¥5,000
制覇	ヨコ	日物	¥5,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥9,500
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥8,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥15,000
麻雀女子プロレス	ヨコ	H・D	¥15,000
麻雀デリンジャー	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
麻雀刺客	ヨコ	日物	¥13,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥73,000
麻雀殺人事件	タテ	日物	¥9,000
麻雀放浪記外伝	ヨコ	H・D	¥5,000

麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!



—— 90型モデル ——
キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

来店の方に一言！
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★受付時間★
平日 AM9:00〜PM11:00
日祭 PM1:00〜PM10:00（電話注文のみ）

どんどんリスト注文表を請求して下さい。（係員は暇をもてあましています。）
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋　◎春日井は出川のゲームセンターリサ

パロディウスだ！

究極の2周め攻略 & 1周めQ&Aだ！

文:石井ぜんじ
図:するする

パロディウスだ！攻略Q&A

今回は、パロディウスの攻略でハマっている場所や、質問の多かった所をQ&A形式でまとめてみました。

Q：パロディウスだ！で敵のランクを下げる方法があると聞いたのですがどうすればよいのですか？

A：敵のランクは、時間によって上がっていきます。このランクの上がり方はスピードとシールドに対応しています。1速上がると、ランクの上がるスピードがほぼ倍になっていくと思われます。

オプション類は実際問題、取ったほうがいいでしょう。シールド、スピードはできるだけ控えたほうがよいでしょう。

Q：4つの装備のうち、どれが一番楽ですか？

A：面にもよりますが、1周クリアするならマニュアルのツインビーが一番楽でしょう。また、部分的には（最終面など）タコもかなり有効です。

ビックバイパーはダブルをうまく使えばなかなか強いです。しかし、ペンギンだけは特別に難しい。ペン太郎を愛している人以外は使わないほうがいいでしょう。

Q：3面の狭い所で、後ろ側の壁についている砲台が怖いのですが…。

A：砲台は、後ろから前へ向けて撃つ時が弾の速度が速くなっています。そこで怖がるのはわかりますが、うろうろしていないで一気に抜けるべきでしょう。砲台は狙ってくるので動いていれば当たりづらいでしょう。

Q：3面ボスで死ぬと、カプセルが取れなくて復活できません。

A：確かにここで死ぬと難しい。画面内をできるだけ大きく回り、入れ歯を誘導しつつ唇に撃ちこみましょう。そのうち時間切れになり、唇が体当たりしてくるので止まらずに動いてかわします。

Q：モアイのボスが難しいのですが、どうすればよいのでしょう。

A：モアイのボスは、前の方と後の方に同時にヨシオ君を吐かれるとまずいわけです。そこで、以前にも載せたように、常に早めに、モアイを上下に動かすように誘導します。

また、モアイは3個周期（3つ吐いて少し休む）でヨシオ君を吐き出してくるのを覚えておきましょう。

まあ実際問題、モアイのボスは死んでランクを落としてから抜けても問題ありません。

Q：パチンコ面のルーレットカプセルがとてもイヤなのですが…。

A：パチンコ面では、オプション1つにミサイル、ダブル等で十分ぬけられます。ルーレットカプセルを取って、気にしたり押したりして死ぬより、回しっ放しで進むべきです。

ルーレットカプセルは、白いゲージで押すと次の右側のゲージに当たるので覚えておきましょう。オプションのゲージがあれば、「？」には当たりにくいはずです。

Q：7面の泡の面のボスが強くて倒せません。

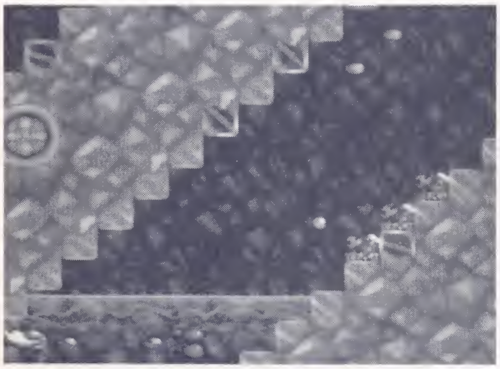
A：スピードを取らずに来て、小ブタが撃ち返さないようにしないととても強いボスです。ランクを落として来ることが第一です。私の場合、ここに来るまでに2機つぶしています。0速パターンを使えばノーミスでも撃ち返し弾は撃たれません（0速パターンは先月号参照）。

Q：8面の、水からいったん上がる所で、急にスピードが上がって死んでしまうのです。

A：3－WAYかダブル、2－WAYミサイルで後ろの砲台を水から上がる前に撃っておきます。後ろのカベぎりぎりにくっつけばなんとか当てられるはず。

また、2速で熱帯魚がぬけられれば水から出てもそれほど速くないでしょう。3速は、水から出た所がつらいだけでなく、9～10面でランクが一気に上がってしまいます。


後ろについている砲台を気にせず、一気に抜けよう。


水から上がる所が難しい。急にスピードが速くなるぞ。

STAGE 2－1

2周めはとても難しいというものの、せっかく1周クリアしたのに1面でいきなりコケたらもったいない。そこで、ポイントをおさえて2－1の攻略をしてみました。

ポイントは4つ、前衛のラスト、最初のハッチ周辺、ルーレットカプセルのあとのハッチ地帯、ボスの海賊ペンギンです。

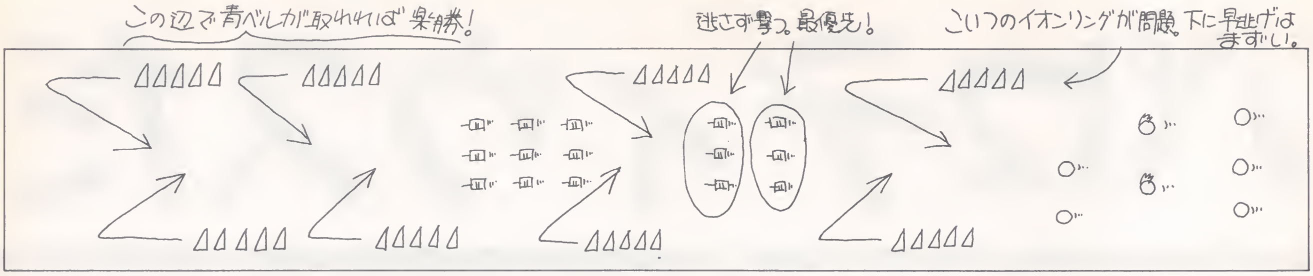
ここをしっかり覚えて、フル装備にもっていきましょう。装備の順番は、タコはリップル、ツインビーはロケットパンチを優先し、その後はオプションを取っていきましょう。ミサイルは前衛をぬけてからで十分です。

ヤマ場その1 前衛のラスト

初めの前衛の、最後の部分がとても難しい。ここが最初のヤマ場です。

まず、前衛の図を見てください。上⬇下⬇上⬇下とモア

2-1 スタート



イ編隊が来ます。1周めから持ち越してきたカプセルで1速とっておき、モアイ編隊をできるだけ早く撃ちます。

この時、ここでベルが出るようにしておきます。ベルは6コおきに出るので、1周めの最後で注意していればいつごろベルが出るかわかるはず。ベルは2周めまで周期が持ち越しなので、残機をつぶして1周めでベル調整しておいてもよいでしょう。

ここで、ベルは4発撃つと青ベルに変わります。ここで青ベルが取れれば最初のヤマ場は勝ったも同然。ヤマ場に来てから青ベルを使えば楽勝です。

モアイ編隊4つの後、注射器が3編隊来ます。その後、モアイ編隊が下⬇上⬇下⬇上と4つ来て、その間に注射器が2編隊来ます。

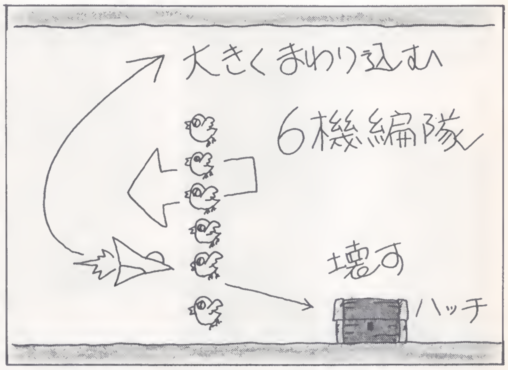
ここがヤマ場。注射器は必ず全部撃つようにします。そして、青ベルがなければ最後のモアイ編隊は撃ち切れないので、できるだけひきつけて(上で粘って)撃ちつつ逃がします。早めに下に逃げると、モアイが下まで追いかけてきて逃げ場がなくなります。

ヤマ場その2 初めのハッチ周辺

2番めのヤマ場は初めのハッチです。ここで、タテに6つ並んだヒヨコの編隊が出ます。この中を突っ切ろうとして死ぬことがとても多い。

まず、ハッチが見えたら下に下がり、ハッチとハッチの前の砲台を撃ちます。そのまま下にいて、6列編隊を下におびきよせます。

編隊が少し下に誘導されたら、急いで撃ちながら上に回りこみます。6列編隊を大きく回りこむのです。すると、すぐ上に3匹編隊が来るので撃って弾をかわしてください。



6つの編隊を大回りに、下から上にかわす。

ヤマ場その3 ハッチ地帯

1つめのハッチのあとは、下に飛んでくるジャンプモアイに気をつけてください。弾をばんばんばらまくので、下のほうにいて出現即破壊を狙います。

その後、ルーレットカプセルがありますが、ここでオプションがついていなかったら必ずルーレットを取りオプションを取っておくこと。最低でもオプション1つはないとハッチ地帯で撃ち負けます。

ハッチ地帯に来たら、とにかく上下についているハッチ及び砲台をできるだけ早く撃ち壊すこと。特に上には砲台がたくさんついているので急いで壊しておきましょう。ハッチが出る前から下にはりついて撃っておき、空中の敵をかわしつつ下⬇上⬇下と撃って、ハッチ、砲台を壊します。

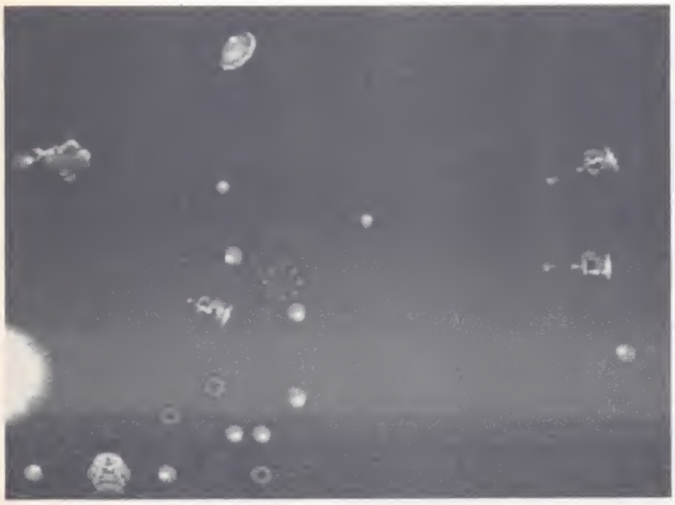
ヤマ場その4 1面ボス海賊ペンギン

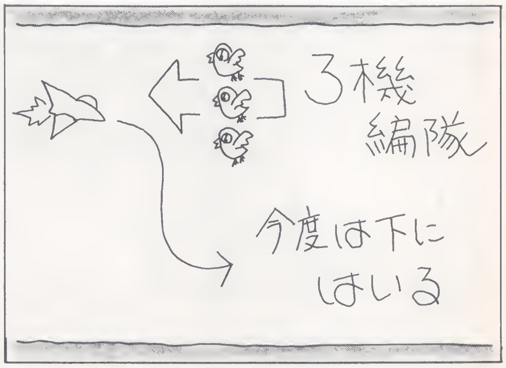
海賊ペンギンは、1周めと違い、ここまで撃つか!というほど多量の弾をばらまいて来ます。ここは、ベルを使うのがベストです。

ネコシップのあたりでベルが出たら、そのままベルをボスの所まで持っていきます。そして、赤ベルを取ります(緑か白でもよい)。

赤ベルだと、自分の手前に菊一文字を撃てば楽勝です。前に撃ちすぎると弾が抜けてくるので注意。緑ベルだと時間切れ直前に倒せます。

もし、ベルが取れなかったら弾の嵐の中を気合でかわします。この時、2周めにもランクがあるので、できるだけ1周めで下げてくれれば弾が少なく、よけやすくなります。


弾数がものすごく多い。ベルがないと辛い。



3つの編隊を撃ち、すぐ下にかわす。

STAGE 2-2

2面は装備が固まってきているのでパワーで押しまくっていけばそれほど難しくありません。2周めまでこられる腕なら大丈夫でしょう。

まず、初めの前衛ですが、できるだけ全部の敵を撃つつもりでプレイしましょう。装備があれば、少しスローがかかるのでよけやすいはず。

フォースフィールド、シールド類は2面では使わなくても十分いけます。フォースフィールドをはり、ランクをさらに上げていくと、いずれは1つの敵を倒すと2~3発撃ち返しが来るようになります。この、グラIIまっさおの時間差撃ち返しが早く来なければ来ないほど楽です。しかし、オプション類は全部装備しておいたほうがよいでしょう。

ピエロの所は、ツインビーであれば3―WAYの上下の弾で弱点を攻撃できます。それ以外であれば、1つ壊して逃げること。帽子が硬くなってます。

ピエロ地帯は、攻撃は激しいものの、上下スクロールを使って逃げれば、画面の隅に追いつめられることはありません。

その後のハッチ3×2個の所は、上下のどちらか3つを壊してしまえば大丈夫。残りを無理に撃たなくても逃げられます。

カニ女地帯は、一見難しそうですが、ペンギンダッカーが撃ち返すだけでやり方は同じです。ちょっと難しくなっただけだって。

さて、問題はボスです。

2周めのイーグル・サブノスケ

2周めの2面ボスを見た人は、とにかくそのリップルレーザーの広がりの大きさにビックリするでしょう。画面の左側に来ると、なんと画面の3分の2近くをレーザーで覆い尽くしてしまいます。しかも、撃つ羽根の数が、1度に10個くらい。

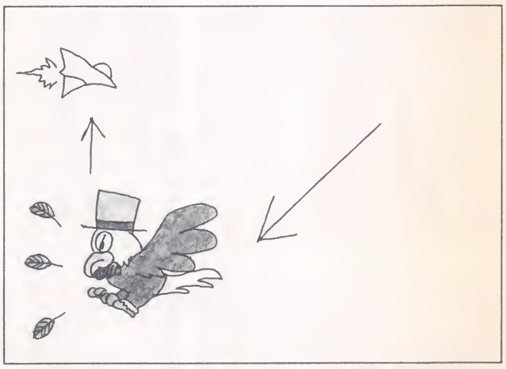
とにかく、リップルレーザーが強いので、ボスと正面から向かい合わないようにします。

つまり、ボスが左下に突っこんできたら左上へ、右上へ下がったら左下へと、常に逃げまくります。

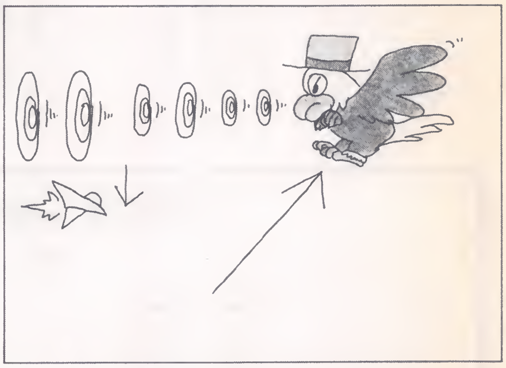
ここまで来れば、オプション類があるはずですから、正面で撃たなくてもボスにダメージを与えられるはずです。ボスは3回ごとに接近してくるので覚えておきましょう。



見よ！このリップルレーザーのでかさを！



近くに来ても正面から撃ちこまない。大きく逃げる。



再び逆に大きく逃げ、リップルレーザーをかわす。

STAGE 2-3

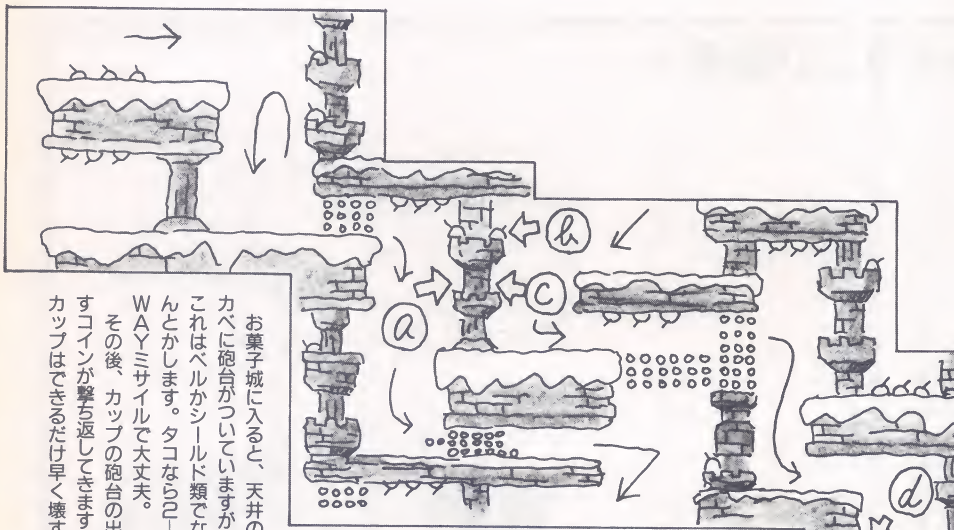
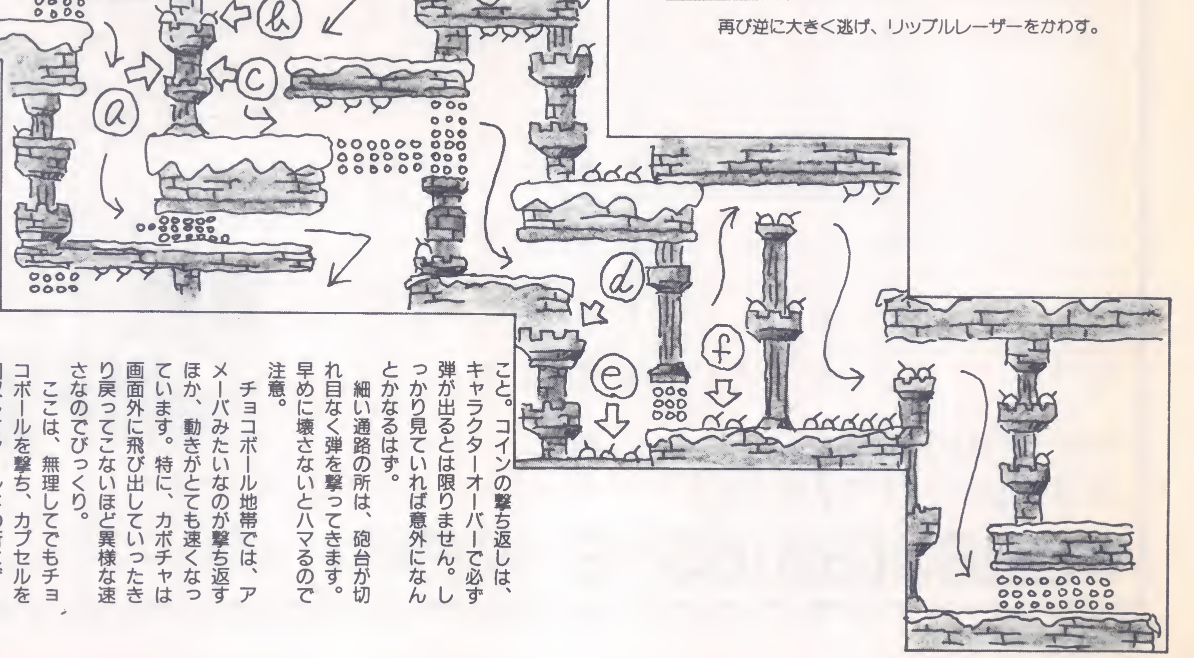
このステージは、サラマンダでいえば3—5であり、グラIIでは3—8、グラIIIだと9面にあたる非常に難しい面です。シールド類とベルをフル活用しないと、とてもクリアは不可能でしょう。

攻略法は、前半・後半・ボスに分けて説明します。

前半（前衛〜チョコボール地帯）

前衛は、モアイ編隊を優先して撃ちます。もちろん、一匹残さず撃てればベスト。この時、カプセルをシールドに合わせておきましょう。また、ベルを取らずに、撃って残しておくこと。

前衛が終わったら、必ずベルが1〜2個残っているはずです。どの色でもいいから（できれば緑か赤）取って、前半の難しい所を抜けます。

お菓子城に入ると、天井のカベに砲台がついていますが、これはベルかシールド類でなんとかします。タコなら2—WAYミサイルで大丈夫。

その後、カップの砲台の出すコインが撃ち返してきます。カップはできるだけ早く壊すこと。コインの撃ち返しは、キャラクターオーバーで必ず弾が出るとは限りません。しっかり見ていれば意外になんとかなるはず。

細い通路の所は、砲台が切れ目なく弾を撃ってきます。早めに壊さないとハマるので注意。

チョコボール地帯では、アメーバみたいなのが撃ち返すほか、動きがとても速くなっています。特に、カボチャは画面外に飛び出していったきり戻ってこないほど異様な速さなのでびっくり。

ここは、無理してでもチョコボールを撃ち、カプセルを回収してシールドの所にゲージを合わせておいてください。シールドがないと、チョコボールの後がほとんど無理です。

後半（細い通路地帯）

理想をいえば、シールドを持って、さらにカプセルをシ

ールドに合わせて後半に突入しましょう。

初めの問題の場所は、ⓐの砲台です。普通に進むと砲台が進路をさえぎるように弾を撃っているので、とても通れたもんじゃありません。

ここはシールド類で抜くか、いったん上に思い切り上がって、砲台の向きを誘導するしかありません。

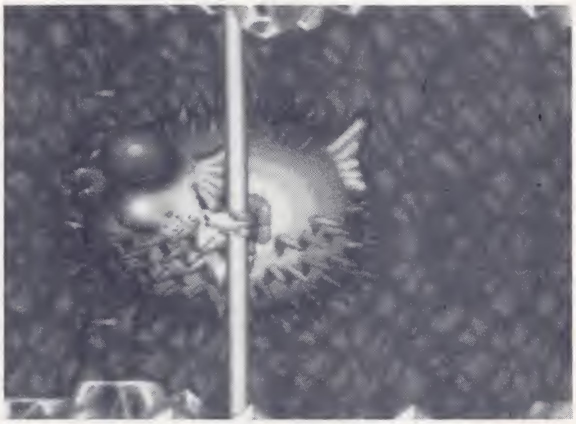
ここを抜ければ、少し進めます。ただし、タコだと網地帯をナナメにけずって近道ができません。急いで進み、砲台の向きを迷わせるようにⓑとⓒの砲台をごまかして抜けます。一気に進むと砲台が狙いを定めきれません。ほとんど気合抜けですけど。

タコ以外は、網をうまく壊して近道をします。さて、その後、後ろ向きについているⓓとⓔ、ⓕの砲台の一群が難しい所です。

タコ、ビックバイパーだとここは気合で抜けるしかないのですが、ツインビー、ペンギンならここを通らずに、フォースフィールドで壁抜けしたほうがいいでしょう。そのほうがフォースフィールドの被害が少ない。

ここまで来る間に、青カプセル・緑ベルが取れれば、もちろんずっとやさしくなります。

菊一文字の技について



ハリセンボンの体の中にめりこむこともできる。

先月号で、フォースフィールド、青ベルを使って壁抜けができることを紹介しました。それ以外にも、実は菊一文字を使う裏技があります。

菊一文字を撃ったあと、菊一文字にかさなっていると、弾にあたらないだけでなく、ボスの体当たりや特殊攻撃で死なないのです。

たとえば、ハリセンボンのボスに菊一文字を撃ち、かさなっているとボスの体当たりやハリの弾に当たっても自機は死にません。

ただし、7面（泡の面）のボスや、地形には当たるようなので注意が必要です。

8面ボスや、2周めの3面のボスなどに非常に有効な裏技です。

2—3ボス

この唇のボスは、とてもとても、それは語り尽くせないほど強い。1COINで来ると、とてもかわしきれるもんじゃありません。

一番確実な方法は、赤ベルを持ち、テイルガンで来る方法です。

菊一文字は、ただ置いておくだけでは、なぜか弾が抜けてきてしまい、役に立ちません。しかし、自機が菊一文字に重なると、なぜか死ななくなります。そこでテイルガンを使い、唇の右と左を1つずつ壊していきます。菊一文字の1発目をできるだけ左に撃つのがコツです。

菊一文字がなかったら、抜ける確率はとても低いと思いますが、時間差撃ち返しが来ないくらいランクが落ちていれば、多少確率が上がるでしょう。どちらにしろ、菊一文字がなかったらよけまくるしかありません。画面内を大きく回りながら、少しずつ入れ歯を撃ちます。

今回は2周めの3面まで、行けた所まで攻略してみました。意地でここまで来たものの、これ以降も辛い面が続きそうです。

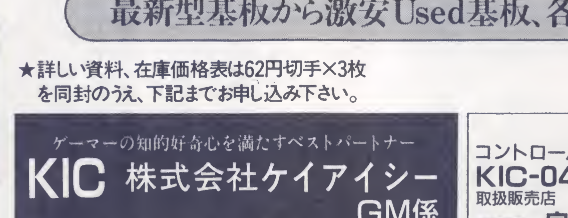
役に立つ立たないはともかく、パロディウスだ！の2周めはとんでもない世界が広がっていることがわかっていただけたと思います。まあ、ともかく納得がいくまでやりこんでみましょう。

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう!



ビッグチャンス
決算につき
在庫基板一掃セール!
〜8月末日まで

家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!



■価格(KIC-045DX完成品)
- Ⓐビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
- ⒷRGB21ピン対応……¥28,000
- ⒸⒶ,Ⓑ両方対応……… ¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場
KIC-045
'90型モデル

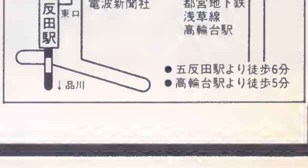
①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

●営業時間 午後1時〜7時
(日・祭日もオープンしています。)

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー
GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店
- 中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
- 関西地区 テクナート ☎06-643-7641
- 九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110





それは、世界征服をたくらむフット軍団の野望を打ち砕く
べく立ち上がった４匹のカメたちの悲しくも勇敢な冒険記…

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

敵キャラクター徹底解剖＋α

PHOTONに夢中な舞ちゃん

ゲームを始めるにあたっての予備知識

アメリカやヨーロッパで大ヒットしたこのゲーム、あなたはもうプレイしてみたでしょうか?

ゲームの主人公は4匹の亀。動きがとてもリアルで芸も細かくかわいいのですが、敵の数がかなり多いため、先に進むのがとても難しくなっています。

また、敵キャラクターの個性が相当強いため、敵ごとの攻略をすることが、このゲームを攻略するに当たって最も重要なポイントになります。

そこでまず初めに4匹のプレイヤーの特徴、次に敵キャラクターごとの攻略法を書いていこうと思います。

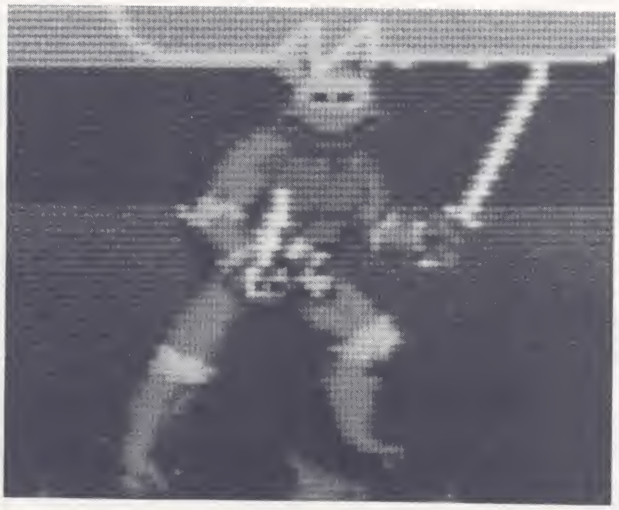
レオナルド　武器は刀

攻撃ボタンを押すと刀を縦横にふったり敵を突いたり投げたりします（すべて一連の攻撃パターンに含まれます。これは残りの3匹にもいえることです。

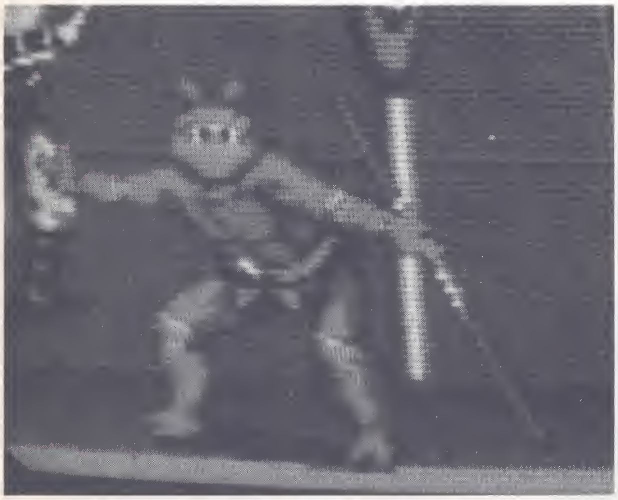
あと、この一連の動作の中に、後ろにいる敵をふり向いて斬るというのがあるので覚えておいてください。

ジャンプと攻撃ボタンを一度に押すと、ジャンプをして横斬りをします。これは、かなりの破壊力があり、大抵のソルジャーは一撃で死にます。

結果論として、刀の当たり判定はそこそこあるのですが、長さが短いのでイマイチ使いにくいキャラクターでしょう。



レオナくん。



ドナくん。

ミケランジェロ　武器はヌンチャク

攻撃方法はレオナルドと同じです。

結果も同じです。

あ～、なんて説明が楽さんしょ。

なるべくならレオナとミケラは使うのを避けましょう。



ミケラくん。

ドナテルロ　武器は棒

攻撃方法はレオナルドと同じです。

自分の武器が棒で、かなり遠くの敵まで倒すことができるので槍使いや、前半面のボスとの戦いがかなり楽になるでしょう。しかし棒の当たり判定が小さいので、上下からの攻撃に注意するようにしてください。

このキャラクターは次に書くラファエルの次、いや、慣れればラファエルと同等に使えるかもしれません。



ラファくん。

ラファエル　武器はサイ

このラファエルだけは他のキャラクターと攻撃方法がちがいます。

攻撃ボタンを押すとサイをふるというのは同じなのですが、攻撃とジャンプボタンを同時に押すと地面を転がってキックをします。

このキックはザコやボスを倒すのに大変有効です。

このキックができるためにラファエルは一番使えるキャラクターといえると思います。サイが短くて遠くにいる敵が倒せないのが難点ですが…。



回転キック、破壊力大。

フットソルジャー（数で勝負するザコ）



空手家。

空手家

パンチ、キックなどで攻撃して来ます。

背後にまわられると、はがいじめされてしまい体力を吸い取られてしまうので注意してください。

動きは、プレイヤーの周りを一定間隔をおいて回り、すきがあればなぐりかかってきます。



刀をふっているフットソルジャー。

刀を持つフットソルジャー

刀を縦横にふったり、ジャンプ斬り、落下突きなど多彩な技を繰り出します。

常に接近戦で戦おうとします。離れたらジャンプ斬りをして来るので注意して下さい。



ナイフを投げるフットソルジャー。

ナイフを持つフットソルジャー

プレイヤーに近づき、ナイフで突いて来ます。離れるとナイフを投げて来るので注意してください。



ハンマーが重くて、じーんとしているフットソルジャー。

ハンマーを持ったフットソルジャー

ハンマーをななめにかまえプレイヤーに向かって歩いてきて、一定の距離になるとハンマーを縦にふり下ろし、たたきつける。

動きが遅いので、動き回っていればハンマーに当たることもないでしょう。



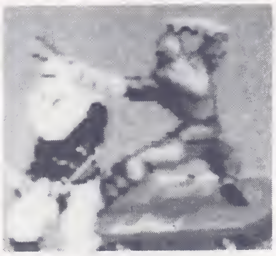
マシンガンでアキレス腱を狙っているフットソルジャー。

マシンガンを持つフットソルジャー

プレイヤーが射程範囲内に入るように動きます。

射程範囲に入ると斜め下向きにマシンガンを撃ちます。

近くで撃たれると、3発続けてダメージを受けることがあるので、ジャンプキックで遠くから倒してください。



1秒間に257回扇子をふり、超音波を出すフットソルジャー。

超音波扇子を使うフットソルジャー

なるべくプレイヤーから離れて戦おうとし、遠くから超音波で攻撃します。

この超音波をモロにくらうと、連続して数ダメージ受けるので、この敵とY座標を合わせるのは極力避けてください。

この敵のほか、投げる武器を持った敵はすべてY座標が合うと武器を投げてくるので、上下に動いて敵とのラインを常にずらすようにしてください。



一番厄介な槍を持ったフットソルジャー。

槍を持ったフットソルジャー

ザコキャラクターの中で一番厄介な敵です。

槍を持っているため射程が長く、少しでも近づくとすぐに槍で突かれてしまいます(ダメージ大)。

よってこの敵を倒す場合、一番有効な技は高い位置から繰り出すジャンプキックです。

なぜ高い位置なのかというと、低いジャンプキックだと敵に当たる瞬間に突かれてしまうからです。

プレイヤーが離れた位置にいると槍を投げつけて来る場合があります。この場合、投げた後のソルジャーは単なる空手家と同じになってしまいます。

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



なかなか出て来ないため影のうすいフットソルジャー（まともな写真がナカッタ…）。

手裏剣を持ったフットソルジャー

プレイヤーに近づきながら手裏剣を投げて来ます。手裏剣のストックは∞（むげん）なのに注意。



もう時代遅れの武器を持つフットソルジャー。

ブーメランを持ったフットソルジャー

基本的な動きは空手家と同じだが彼の投げるブーメラン（ストック8）は戻って来ることに注意すること。

つまりブーメランは行きと帰りの2回プレイヤーを狙うことになります。



ボクマウザー、クリ、クリッ。

マウザー

壁や床を食いやぶって出現し、プレイヤーを追尾して動く。そしてプレイヤーに近づくといきなり飛びついてかみつきます。

プレイヤーはレバーをガチャガチャさせたりボタンを連打してふりほどかない限り、一定時間おきにずーっとダメージを受けます。



キュッキュッ、派手なプレイが好きなヤツ。

一輪ロボット

地面からドリルで穴をあけて出現したり、画面端から普通に出たりします。

常にプレイヤーとY座標を合わせながら一定間隔の距離で攻撃（レーザーを撃ったりロープを巻きつけて電流を流したりする）を仕掛けて来ます。

倒し方としては、敵がY座標を合わせて来たらジャンプキックや回転キックをしてください。

ワンポイントアドバイス

その1
少しずつ画面をスクロールさせ、敵を少しずつ出すこと。

その2
武器を持った敵がいる場合、その敵とは絶対にY座標を合わせないようにすること。

ちなみに上下に動いていれば、どんなに敵の数が多くても絶対にダメージを受けません（ボスの中には一部例外もいますが…）。

ジャンプ中は上下左右に自由に動くことができるので、危なくなった時はロングジャンプで脱出しましょう。

その3
敵に与えるダメージについて。

敵を投げるorジャンプで横斬りをする—敵は一発で死にます。

ジャンプキックをする—3回で敵は死にます。

回転キックをする—2回で敵は死にます。

㊟ここでいう敵とは、フットソルジャー&一輪ロボットのことです。

最後にちょっと一言

攻略している本人がいうのも変ですが、このゲームは1人でしんみりプレイするよりも、多人数でわいわいがやがやと攻略法なんて全く関係なしにプレイするのが一番楽しいと思います。

それにあきてきたら、次回載せる全面攻略を参考にしながら、1コインクリアを目指してほしい。それが私の願いです（ウソ）。



ミキ.カスミ.ショーコの
みつめていいよ
増刊号
7/25 OnSale
●CD：PSCX-1010・PSCX-1012・PSCX-1013
税込定価￥5,000(税抜価格￥4,854)
おまたせっ！
あの「みつめていいよ」の
増刊号が遂に登場！
●収録曲
1. HOW ARE YOU?
2. ANGELはなさない(唄)
3. KYAPI ON THE PHONE Ⅰ
4. TO DREAM OF LA(インスト)
5. KYAPI ON THE PHONE Ⅱ
6. LADY IN THE MOONLIGHT(唄)
1. 元気！ IN THE SUMMER
2. A・B・Cから始めたい(唄)
3. おねえちゃんへ……かすみより
4. REMEMBER THE SUMMER(インスト
5. IN THE BATH ROOM
6. オニの居ぬ間に……？
7. いつか きっと(唄)
1. 夏だよ！ FIGHT!
2. みんながHERO(唄)
3. DEAR MIKI FROM SHOWKO
4. BAMBOO RENDEZVOUS
5. 3—1＝☆(1人へってもうるさいよ)
6. THANKS GIRL FRIEND(唄)
今度はなんとCD3枚組の大ボリューム！
おなじみ4コママンガもたっぷり収録！
油断大敵！ミキ帰る！
いただきまーす
ありゃ？
やだなーっ お母さんたら
アメリカにいるお姉ちゃんの分まで用意しちゃったよお
ひょーい
ひょい
あはははははは
やれやれ…父さんは元気ないし母さんはこのザマ
まったく親バカねー…
バカはお前だよ
帰ってたのね…
鬼のいぬまのかすみちゃん
かすみちゃんお姉ちゃんがいなくてさみしいでしょ
そうでもないよ
※ミキちゃんはアメリカにホームステイしてます
またまた無理しちゃってさみしいんでしょ
ぜーんぜん！
ねー本当はさみしいんでしょねえねえねえったら
…
あんたがいるからちっともさみしくないわ
株式会社ポリスター
●東京本社 〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル Phone:(03)406-8161
●大阪事務所 〒530 大阪市北区西天満5-2-18 高橋ビル東館7F Phone:(06)361-5755
●名古屋事務所 〒460 名古屋市中区栄2-11-7 状見大島ビル8F Phone:(052)204-3161

KONAMI

キミのそばに矩形波倶楽部がやってくる!!

コナミレーベル ファンの集い

〆切り迫る!!



矩形波倶楽部のライブ、トークショー、クイズ大会など盛り沢山な内容を引っさげて、全国3会場に矩形波倶楽部が登場します。
さあ、今すぐ応募しよう!

- 8/23(木) 大阪・千里協栄生命ホール(400名)
- 8/24(金) 名古屋・FLEXホール(350名)
- 8/28(火) 横浜・西公会堂(500名)

●各会場:12時開場→12時30分開演

■応募方法:このページの右下にある応募券を往復ハガキに貼って、住所、氏名、年令、職業、電話番号、希望会場を御記入の上、御応募下さい。(返信用には必ず住所、氏名、をお書き下さい。)
当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り:90年8月10日消印有効)

■宛先:〒112東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株)映像事業本部 「コナミレーベル・ファンの集い」係



待望のコレクション最新作いよいよ登場!!

コナミ・ゲーム・ミュージック コレクションVOL.2

8月21日発売

- ●トライゴン●クォース
- ●にゃんにゃんパック●クライムファイターズ

(4作品のサントラを全曲収録)

CD KICA-1016 税込¥2,800

©KONAMI 1990

好評発売中! グラディウス・シリーズ《三部作》



交響詩 グラディウスIII

編曲・指揮:長谷川智樹
演奏:コナミ・フィルハーモニック・オーケストラ

CD KICA-1010 税込¥3,000
CT KITA-1010 税込¥2,800



グラディウスIII

コナミ矩形波倶楽部

- ●矩形波アレンジ3曲
- ●サウンド・ドラマ1篇
- ●オリジナル・サントラ全曲

CD KICA-1001 税込¥3,000
CT KITA-1001 税込¥2,800



パロディウスだ!

—神話からお笑いへ—

- ●3Dサラウンド・アレンジ
- ●オリジナル・サントラ全曲
- ●特典:パロディウスだ!「おちゃらけ写真集」

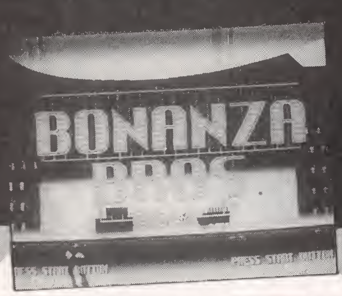
DOLBY SURROUND

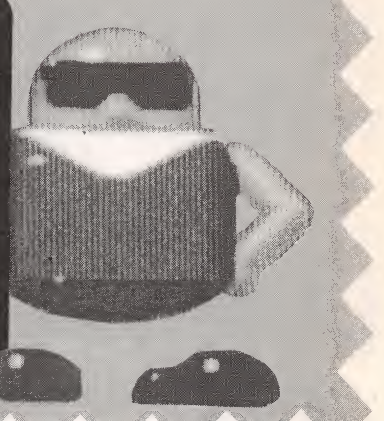
CD KICA-1011 税込¥2,800
CT KITA-1011 税込¥2,500

応募券 GM-9
KONAMI

課題をマスター!! 楽しい攻略シリーズ　第1弾

ボナンザブラザーズ





全12ステージ中 5ステージを解説

はんたあ

ルールは簡単

ついに登場『ボナンザブラザーズ』。今回は、攻略第1回だ。

このゲームは、一定時間内にお宝をいただいて脱出するだけ。しかし、ゲームは難しいぞ。

今月号の課題は、これだ!!

1. 操作に慣れろ。
2. 基本テクニックをマスターしろ。
3. 敵を知れ。
4. 宝をとる順番をきめて、パターンをつくれ。

この4つが今月の課題。これを3回ぐらい復唱したら、次に進もう。

操作に慣れろ

私にとっては、幸いなことに、このゲームには練習ステージが付いている。だから、操作に関して、だらだら書く必要もないだろう。

しかし、1つ触れておきたいことがある。

プレイヤーが選べるキャラクターは、2つある。そう、ノッポとデブだ。この2人には、大きな違いがある。背の高さなのだ。背の高さが違うために、銃を撃つ高さが違うし、当たり判定も違うのだ。

2人とも、一長一短なので、どちらを使うかは、個人個人できめてほしい。

今回の攻略は、ノッポの場合で書いているよ。

プレイヤーは、敵よりも足が速いということも覚えておこう。ドアを開ける場合、時間がかかるので、敵との間が狭いと、とても危険。

そして、このゲームは、8方向レバーゲームなので、4方向レバーだと確実に難しくなるぞ。4方向レバーがゲームセンターにあった場合は、8方向にかえてもらおう。

敵を知れ

敵を知ることは、どのゲームにおいても、最高の攻略法。『ボナンザブラザーズ』においても例外ではない。

まずは、敵全員に共通する

基本テクニック

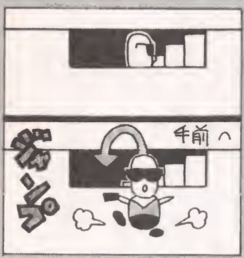
ボナンザブラザーズには、基本的なテクニックが、いくつかある。そのようなテクニックは、ゲーム中頻繁に使用するので、ぜひ覚えて使えるようにしてもらいたい。

初級編

初級といってバカにしてはいけないぞ。後半面でも、非常によく使うので忘れないでほしい技ばかりだ。

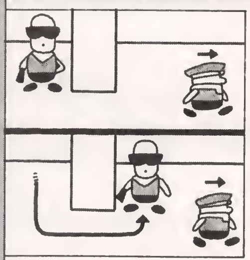
忍び歩き…忍び歩きといっても、実際そのような歩き方をするわけじゃない。敵が自分のいる逆方向を向いているときに、すっと横を通り抜ける技だ。

不意撃ち…これも、敵が自分のいる逆方向を向いているとき（体が、後ろ向きのとき）に銃をぶっぱなす技。



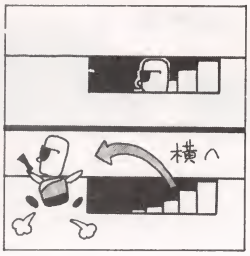
中級編

中級で扱うのは、階段を使った技。これも、よく使うし、応用もきくので、しっかり身につけてくれ。



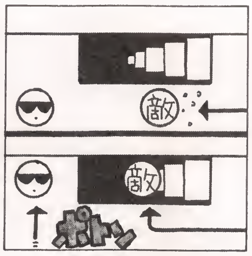
階段ジャンプ（その1）…階段は、隠れるのには絶好の場所。頭だけが出るような高さで待っていると、敵は気がつかない。その状態で、敵のすきをついて攻撃する。

階段ジャンプ（その2）…こっちのほうは、あまり使用しないが、とある面では多用する。やり方は、階段の途中で止まって、登るのとは逆方向にジャンプする。



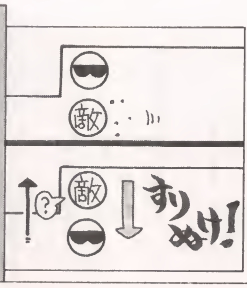
階段落とし…敵を誘導して、階段に落としてしまう技。銃を撃たない敵なら、階段のある所まで誘い出し、階段のある所まで来たら、奥にラインをずらすだけでOK!

すり抜け…すり抜けといっても、壁や障害物をすり抜けるわけじゃない。奥行きを使って敵を避ける技。奥に敵を誘い、自分は手前に逃げる。これも、応用技がいくつかあるのだ。

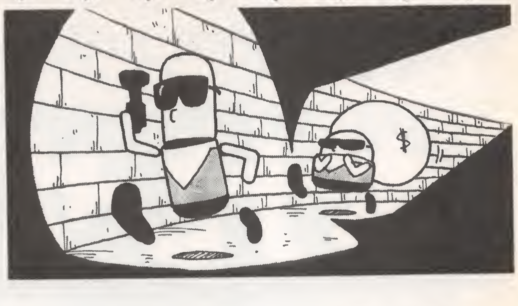


上級編

上級編の技は今、開発途中なので、来月号に掲載予定。多分……。



ボナンザブラザーズ



性格から説明しよう。

敵1人1人は、決められた場所を守っていて、異変がない限り、決められた範囲内で警備し続ける。ドロボウを見つけたり、物音がすると、その方向に近づいたり、攻撃をしようとする。

敵は画面外に消えると、定位置にもどる。

プレイヤーを見失った場合も、定位置にもどる（これが一番重要）。だから、危なくなれば、階段を降りれば大丈夫。

敵は、大きく分けて2つに分かれる。銃で攻撃する敵（物を投げる敵）、近づいて攻撃する敵。近づいて攻撃する敵に関しては、『基本テクニック』で扱った方法で処理できる。

銃を撃つ敵に、不用意に見つかると、ヒドイ目にあうぞ。

銃を撃つ機動隊と水色のガードマンは要注意。機動隊は『不意撃ち』で、ガードマンは、隠れて撃って、また隠れるの銃撃戦で勝負。2種類いる場合は、機動隊を優先する。

機動隊には、忘れてはならないことがある。機動隊を銃で気絶させると、撃たれた方向に楯を持って起きあがるということだ。だから、起きあがってきたところで、もう一度気絶させたい場合は、逆に回り込まなければならないぞ。

今回は、大きく見た敵の性格を書いたが、もう少し細かい敵の性格に関しては次号ということにしよう。

ステージの攻略

ここからが、本格的なゲームの攻略。今まで説明してきたことを踏まえて読むように。

STAGE 1

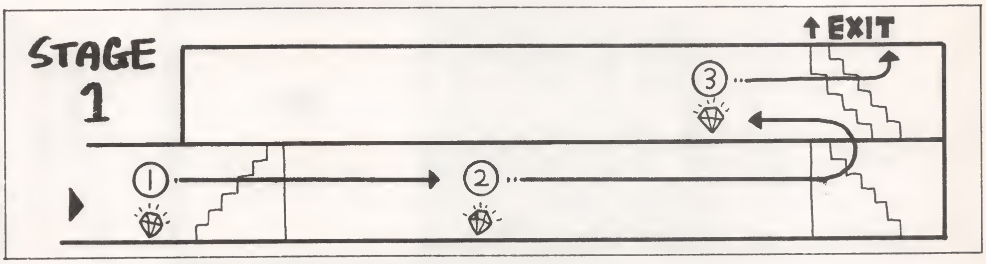
最初に忍び込むのは銀行。さすが最初だけあって、建物は単純で、盗む物も3つと少ない。

スタートしてすぐに金庫がある。無敵中（キャラクターが点滅しているとき）に取れるだろう。そのときに、赤いガードマンも気絶させてしまおう。

階段があるが、そのまま、まっすぐ進もう。ドアにはさまれた所にも宝がある。それを取ったら、右のドアを開けずに待つ。ドアの右には、水色ガードマンが2人。左のガードマンが右側を向いたら、ドアを開け、ジャンプして、銃を撃つ。これで水色ガードマンは、弾に当たると思うので、もう1人のほうも手前に出てきたら気絶させてしまえ。

一番右の階段を2階に登る。そして、少し左にある宝を取って、右奥の屋上への階段を登って、ステージ1をクリア。

とっても簡単だ。



STAGE 2

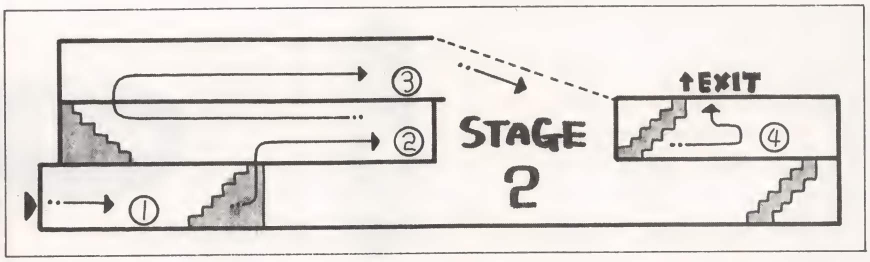
ステージ2は、大富豪の屋敷。取る宝も4つとステージ1に比べて1つ多い。

建物に入ってすぐにあるバナナの皮には気をつけよう。踏んですべってこけると、物音で敵が気づくぞ。

まず左側の建物（本館）で、宝を3つ取る。『階段ジャンプ』をうまく使え。3階には、空き缶も落ちている。バナナの皮と同じなので、ジャンプで飛び越えるのだ。

3階からは、手すりにつかまって、右側の建物（別館）の2階へ。

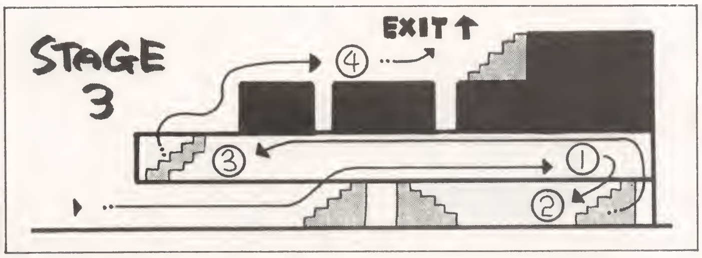
ここには、耐久力4発の雇われ大男がいるぞ。すぐ奥に隠れる。大男が爆弾を投げなくなったら、手前に出て攻撃だ。気絶させたら、宝を取って脱出。



STAGE 3

ステージ3はカジノ。宝の数も4つ。少々建物も入り組んでいる。

ここの建物の屋上は特殊で、ジャンプ台でジャンプをしながら敵を気絶させる。気絶したのを確認したら進む。ここには、大男が2人いる。2人とも、ジャンプ台でジャンプをしながら攻撃をして、気絶させてしまおう。



STAGE 4

今度のターゲットは、造幣所。宝は6つと数が多い。しかし、プレス機があるので、大丈夫。うまく使えれば少し楽になると思うよ。

まずスタートしたら右に進む。プレス機をうまく使って進むのだ。2階のガードマンは、階段から登った所で銃を撃っても弾を防がれる。少し進み隠れてから攻撃だ。

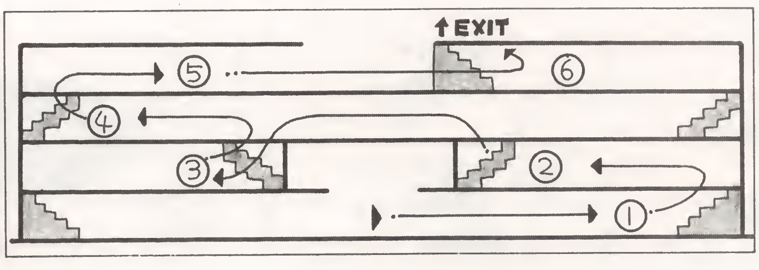
3階に登ったら連絡通路を通って左側へ。

左側の建物に入ったら、すぐ2階に降りる。宝を取ったら、3、4階と登って、4階の連絡通路を通り右側の建物に入り宝を取って脱出。

ここで説明しておきたいのは、左側の建物の4階。

機動隊1人、大男1人。この大男は、外をよく眺める。だから、機動隊をプレスし、外を眺めているスキに通って連絡通路へ。もし手前に出て来たら、プレス機の右側が奥に入れるようになっているので、そこに隠れるのだ。

左側の建物の2階にも、同じことがいえるぞ。

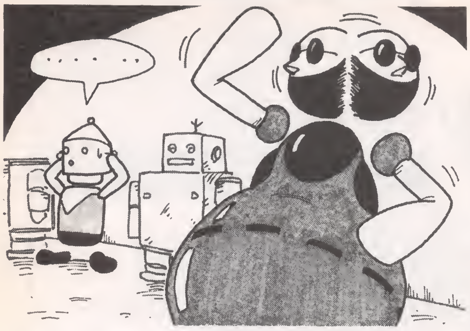


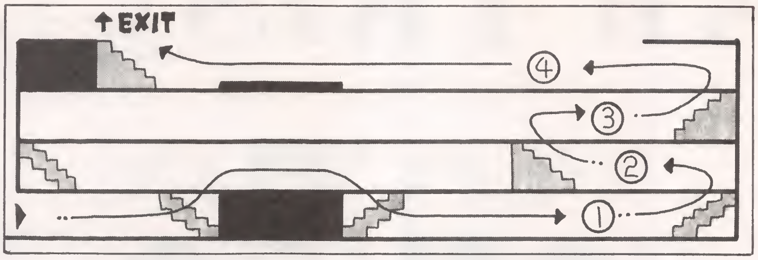
STAGE 5

デパートに忍び込むぞ。ここで一番難しいのは屋上。

宝が右側に、かたまって置いてあるので、宝を集めるのは、意外と簡単。

屋上で、1番のポイントとなる敵は、宝の左側にいる機

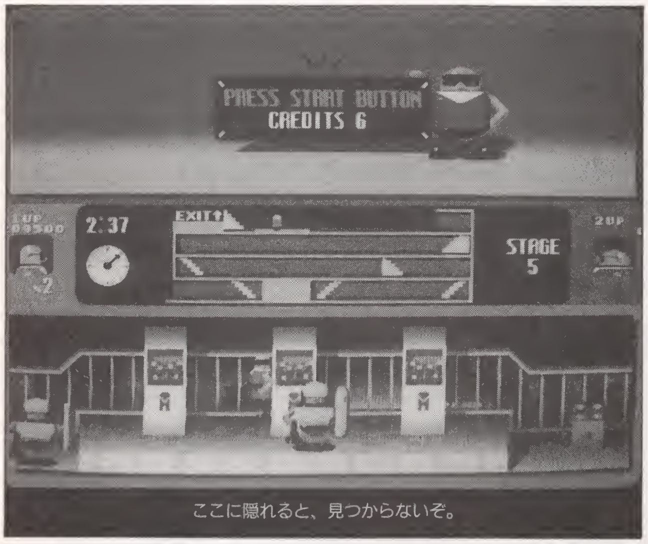




動隊警棒バージョン。こいつに気づかれると、ずっと追ってこられる。見つかったら、左側には行かずに、右側で『すり抜け』をやって、逃げるか、銃を使うのだ。

見つからずに宝を取ることができれば、宝のあった左隣の奥行きに隠れる。そして、スキをついて気絶させて進む。

出口の階段近くには、機動隊銃撃ちバージョンが2人いるが、1人気絶させれば、なんとか脱出できる。慎重に行くなら、2人気絶させ、大男を無視すればいいよ。



ここに隠れると、見つからないぞ。

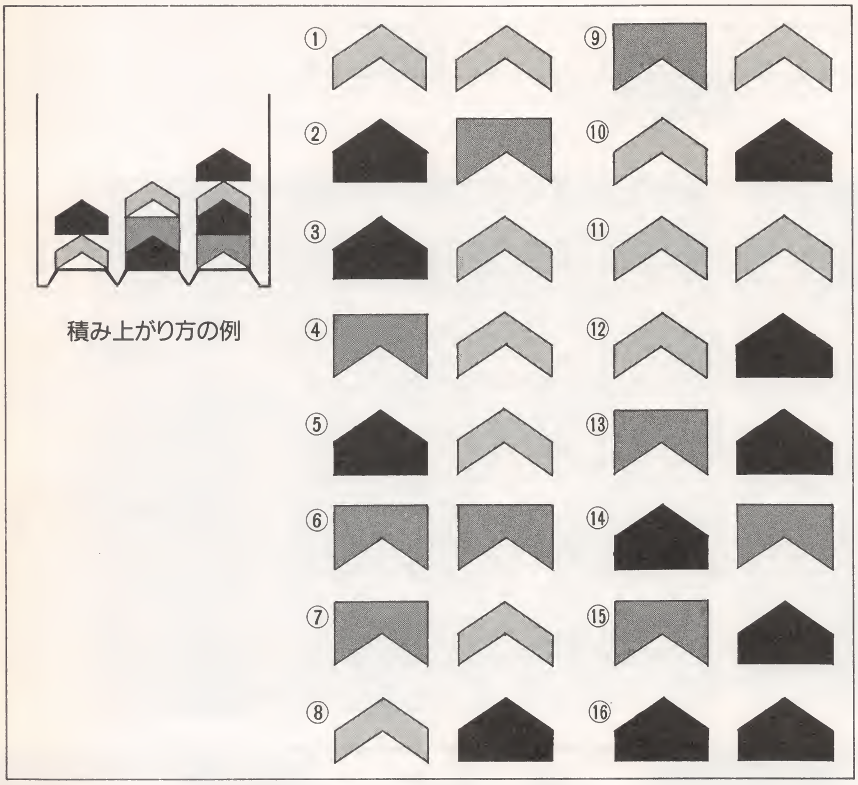


左の機動隊がくせもの。

『HA lf TRIS』パズル

さて、この夏の君の目標は何かな？惰性で過ごしてはいけないぞ！アクセントの効いた生活を送ろうね。

出題　APAPA



解き方

今回は、ハットリスをマイナーチェンジしたパズルだ。マイナーチェンジというくらいで、落とす位置は3カ所、帽子代わりのブロックは3種類、そして3つ同じブロックを重ねられれば、そのブロックは消えるとするぞ。

とにかく1番から順に、ペアのブロックを落としてほしい。ただし左右の反転はなし。初めは左と真ん中、もしくは右と真ん中にしか落とせないが、状態によってはペアの片方を、右（または左）に落とした後に、残りを左（または右）に落とすこともできる。

ポイントはブロックの形による積み上がり方の違い。窪みには出っ張りがはまりこむぞ。例を見て間違えないようにしよう。

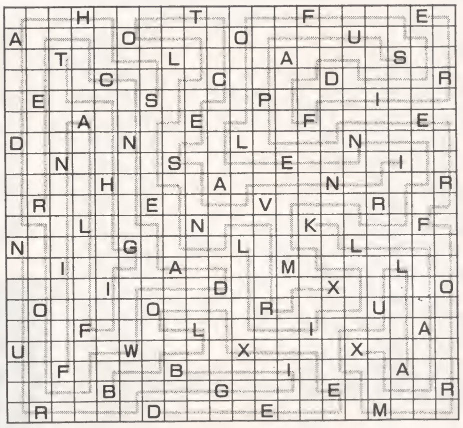
解答は、何番のブロックまで落とした所で、全消しができるか。もちろんなるべく少ない人から、正解にするぞ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。しめきりは8月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、葦原の国で使う「豪華な粗品」を送ります。パズルの難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階評価で書いてほしい。

7月号 当選者発表

解答



『ドントクロス』パズルの正答率は10％と、驚くべき低さ。主にLINE OF FIREがライバルだったようです。

難易度アンケートの結果は、正解者のみ集計で、VH40％・H14％・N0％・E46％・VE0％でした。うーん、偏ってるなー。

当選者

高橋　宏君（東京都）
福井秀人君（東京都）
牧之段優一君（埼玉県）
福井康仁君（愛知県）
末永晃平君（宮崎県）

以上5名。おめでとさん。

（APAPA）

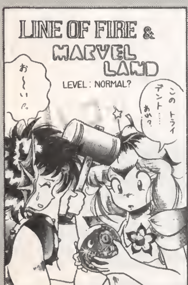
今月の残念賞



PN ちゅん君（埼玉県）
に、忍犬があ〜。しかし、きゅうり直売とは一体……!?



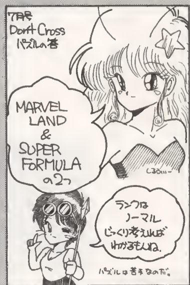
PN 魔美也君（神奈川県）
一緒に考えた先生！　生徒に恥をかかせてはいけません!?



PN 聖姫君（島根県）
アイランドの葉書かと思っちゃった。一コマまんがだね。



PN かきのたね君（愛知県）
見切りあまーい。残念ながら、今回も不正解でした。



PN ナベ3君（静岡県）
もーちょっとでした。ま、こっからが難しーんだけどね。



夏休みサマーセール実施中!!

8/1日より、8/30日まで、ゲーム基板、ボックスお買い上げ1万円ごとにR-タイプなどゲーム基板が当たる抽選者を差し上げています。

高画質!!



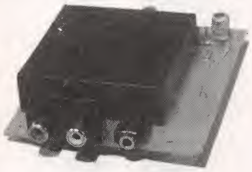
SVG-8

(写真はRPS-8内蔵タイプです。)

標準タイプ ¥34,800／RGBタイプ ¥29,800

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

RPS-8 ステレオ化キット



¥8,000

PMF-8 ジョイシステム



メガドライブ・PCエンジン用

¥3,500

BOXセット

SVG-8	ドッチボール	ハーネス	¥40,000
SVG-8	ゼビウス	ハーネス	¥38,000
SVG-8	マージャンパネル	麻雀学園	¥52,000

ハットリス	¥40,000	ワルキューレの伝説	¥15,000
JUJU伝説	¥70,000	ワールドカップ90	¥88,000
ビジランテ	¥20,000	パロディウスだ！	¥140,000
R・TYPE	¥35,000	1941	¥130,000
ドカベン	¥10,000	ギガンテス	¥50,000
マッドギア	¥20,000	ワールドスタジアム90	¥138,000
㊕中華大仙	¥10,000	ワールドスタジアム90(ロム キット)	¥58,000
バラデューク	¥12,000	ボンビングワールド	¥75,000

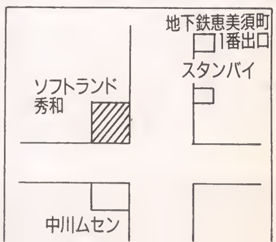
その他多数の基板があります。

『あなたのオリジナルゲーム買います』

カタログ請求は、62円切手2枚同封の上右住所まで。

ソフトランド 秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL(06)649-7177 FAX(06)649-7222



続・驚異現象 Super 301

今月のメニュー

今月は

ファイナルファイトのネタが多め。探せば結構あるもんだ（ネタのストックあり）。

びっくらめーしょん 244　ファイナルファイト ●地下鉄楽勝クリア技

地下鉄の最後の車両で、タルの上に乗って少しの時間待っていれば自動的にクリアできる。

（大阪府・佐藤雅之君　千葉県・A・M君）

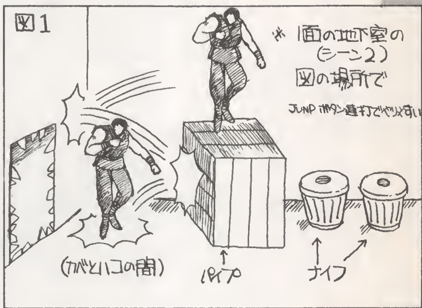
解 実際に待つ時間はタイムの表示で約15秒。体力が少ない時は超ありがたい技。

びっくらめーしょん 245　ファイナルファイト ●大道芸

ガイで図の場所（1面の地下）であばれることができる。

（東京都・高階俊嗣君）

解 彼は地下から出てきたところを指定してきたのだが、こちらのほうが簡単にできるのだ。



びっくらめーしょん 246　ファイナルファイト ●バク宙アタック技!?

バク宙中にひざげりをすると、逆方向にいる敵（右を向いている時は左側の敵）にダメージを与えることができる（コーディーの場合）。同様にガイ、ハガーの場合も、それぞれ、まわしげり・ボディプレスができる。また、与えるダメージは2倍になり点数も100点高い。

（全国多数の皆様）

解 ぜんじ氏の攻略法でフォローされていなかったので、一応紹介。バク宙の説明はいらないよね。

びっくらめーしょん 247　ファイナルファイト ●地下鉄超苦戦クリア技

地下鉄の最後の車両で敵の最後の1人と相討ちして死ぬと、地下鉄が止まってプレイヤーが起きて復活する（この時、体力ゲージはゼロ）。

（千葉県・JUN）

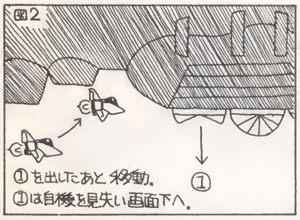
解 偶然性が強い技だが1回チャレンジしてみる価値はある。アンドレJr.にひざげりをすると、けっこううまくいくそうです。

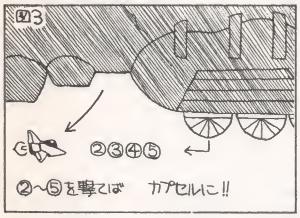
びっくらめーしょん 248　パロディウスだ! ●カプセル稼ぎ

5面の戦艦モアイのハッチから出てくるモアイ五人衆の先頭を画面外（上か下）に出してから残りの4匹を撃つと、すべてカプセルになる。

（東京都・自押しパチスラーズ君）

解 復活の時に点稼ぎ（ベル）もこれでOK。ただし、上のハッチではやりにくい（不可能ではない）ので注意が必要。





びっくらめーしょん 249　グラディウスIII ●ビックバイパー変身技

ビギナー・EDITのスピードダウンを選び、カプセルを「!」の位置までためて1速で出てくるように死ぬ。次の自機が出てくるまでパワーアップボタンを連打していると、自機が敵の弾や変な形に化ける（スピードアップすると元に戻る）。

（奈良県・前田冬彦君）

解 228番（'90・7月号）の応用です。この手の技はもうないだろう（意外にあるかもしれない）。

びっくらめーしょん 250　カダッシュ ●続・ネーム入れ技

2P側で「ほりちん」と入れると、プレイ中のネームが「たばらー」となり、ブラックプディング（1面ボス）が「じんめんそうプディング」となりキャラクターも変わる（攻撃はそのまま）。

（神奈川県・中村友宣君）

解 これが、カダッシュネーム入れの究極！　とはいえ、実は隠し部屋で教えてくれるのだ。

びっくらめーしょん 251　テトリス ●デモ技



（東京都・無色無臭君）

解 これは、かなり昔のネタだけど、いい葉書が来たので（実はアイランドあて）使ってみました。ちなみに、この技ができないバージョンもあります。

今



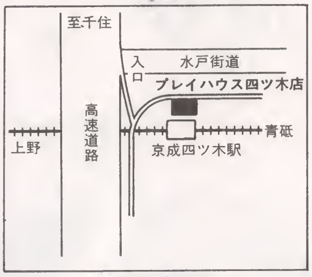
メクマくんちのゲームセンターでまっていまーす。

●アルバイト募集!!

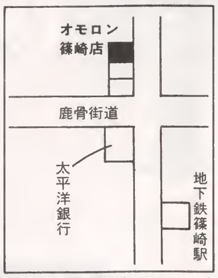
●時間AM10:00~PM12:00 ●時給等は応相談 ●交通費支給

ユニホーム支給 ●仕事内容ホール係相談に応じます

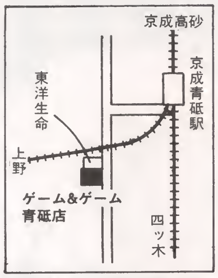
ゲーム　メダル　エレメカ



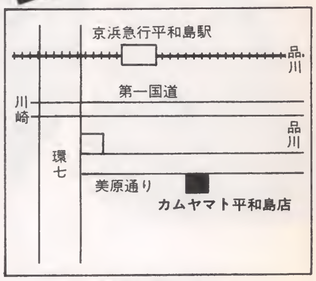
☎03(694)9561



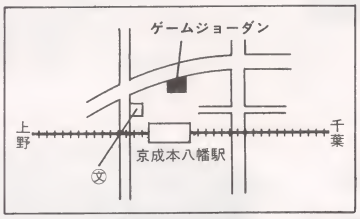
☎03(679)7245



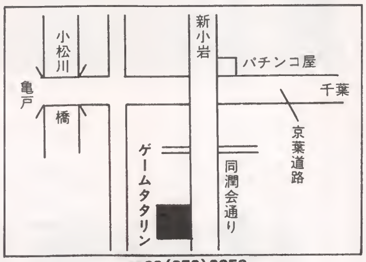
☎03(694)7739



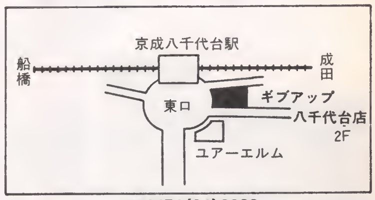
☎03(763)9658



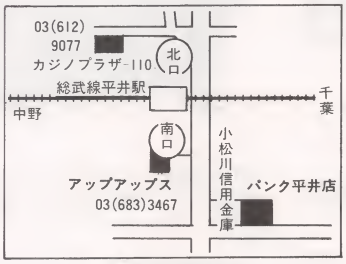
☎0473(21)1626



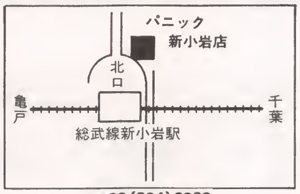
☎03(653)3250



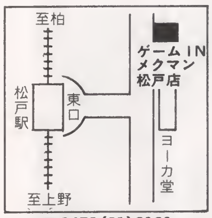
☎0474(84)9988



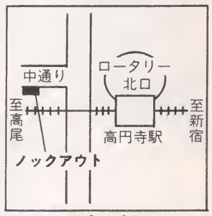
☎03(638)0826



☎03(694)0900



☎0473(61)3131



☎03(223)0871

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

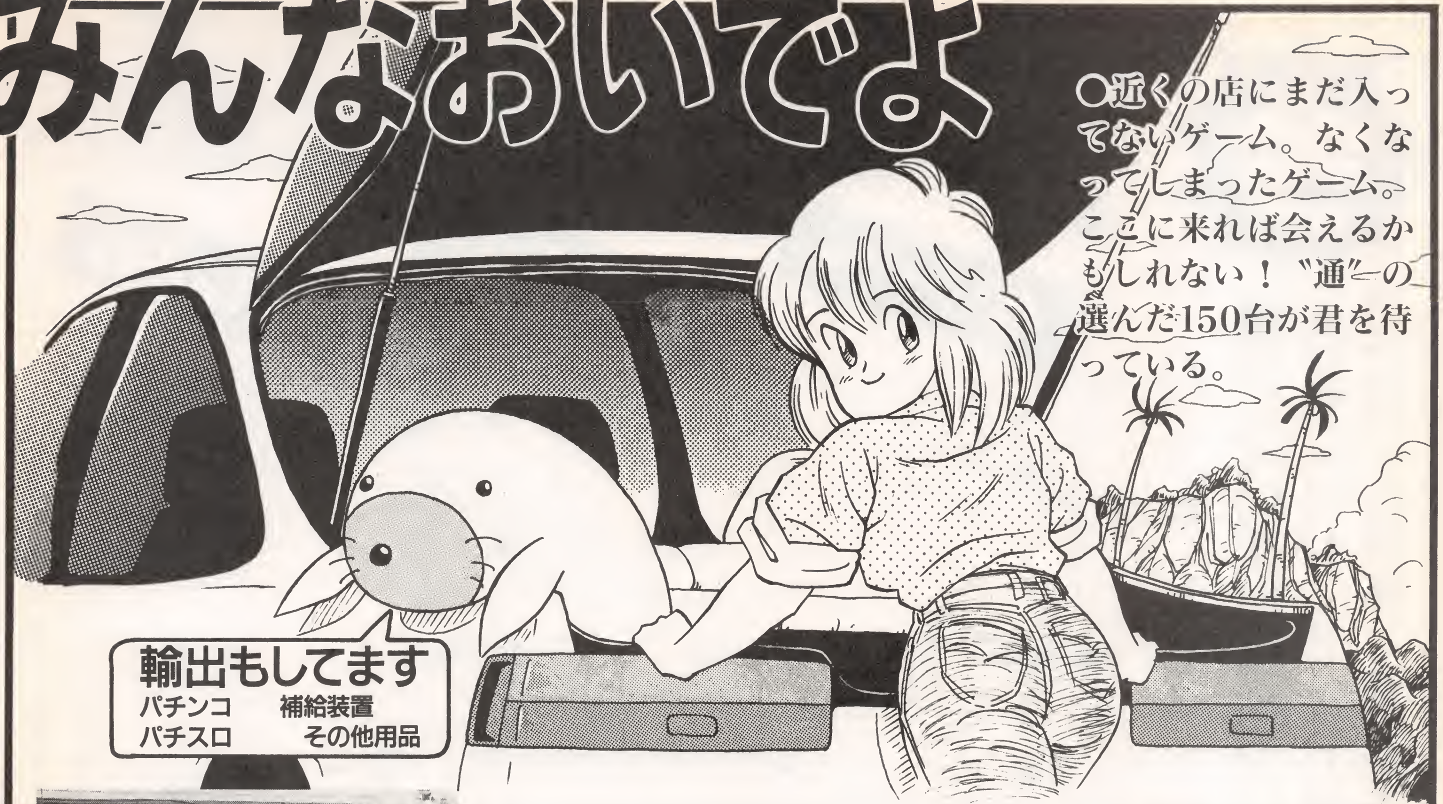
●営業時間はAM10：00～PM７：00までで――す。よろしくね！

グラディウスIII	¥75,000	原始島	¥30,000	ナイトギャル	¥15,000
A―JAX	¥30,000	ワンダーボーイ	¥20,000	セカンドラブ	¥15,000
ザ・ハスラー	¥8,000	ライフフォース	¥27,000	台湾マージャン	¥10,000
四川省	¥18,000	USクラッシック	¥35,000	麻雀クラブ	¥8,000
クラウンズゴルフ	¥25,000	パックランド	¥8,000	麻雀学園	¥3,000
ギカスP付	¥8,000	ファンタジーゾーン	¥20,000	リアルマージャン	¥3,000
ダブルドラゴン	¥25,000	ロボレス	¥10,000	ロンII	¥3,000
ニュージランドストーリ	¥25,000	バルガス	¥8,000	麻雀教室	¥10,000
熱血高校ドッヂボール部	¥12,000	虎への道	¥10,000	麻雀狂時代	¥10,000
ロボキット	¥8,000	西遊降魔録	¥20,000	シティーラブ	¥10,000
ヘビーユニット	¥20,000	エレベーターアクション	¥8,000	麻王	¥10,000
エキサトティングアワー	¥15,000	ペンゴ	¥8,000	ジャントツ	¥50,000
ゼビウス	¥8,000	アルカノイドP付	¥7,000	パーフェクトビリヤード	¥8,000
1942	¥12,000	コントラ	¥20,000	パステルギャル	¥5,000
1943	¥15,000	UAG	¥18,000	ゴールデンマックス	¥10,000
スラップファイト	¥18,000	華弥生	¥15,000	マージャンシスターズ	¥8,000
スターフォース	¥13,000	華の舞	¥20,000	お雀子クラブ	¥8,000
バブルボブル	¥20,000	ドンキーコング	¥8,000	将棋	¥10,000
奇々怪界	¥15,000	ザ麻雀	¥3,000		

オモロン 本社（株）メクマ 東京都江戸川区松江2-18-16 ☎03(652)5296 FAX03(652)8474

振込先 太平洋銀行江戸川支店 当8260189024

みんなおいでよ





テーブルTVゲーム機

格安販売!

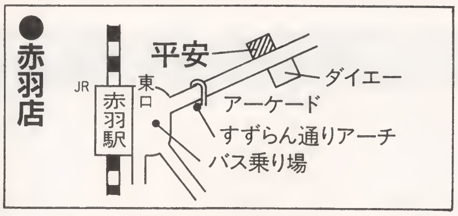


●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)

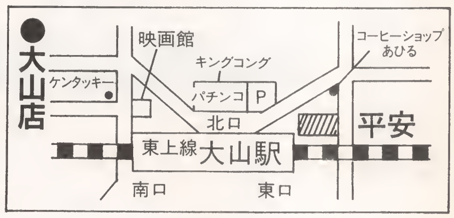
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。

●赤羽店



●大山店



ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにしてくださいね。

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

アイランド



↑（渋谷区　HB君(当)）★我が血の中に、息づく伝説。

君が世界一だ!!

ザ・テーカン・ワールドカップ

☆私のゲーム歴の中でも、最高に燃えたゲームはなんといってもテクモのワールドカップ('86)である。最初はただサッカーが好きで始めただけだったが、あっという間に私はワールドカップの世界にのめりこんでしまったのだ。

トラックボールにキックボタン1つであらゆるプレイをおこなえる単純さ。ゲームバランスもなかなかよく、1、2回戦はわりと軽く突破できるようにしてある。3回戦も敵の足が速くなっただけなので、私も何回目かのプレイで勝つことができた。

しかし、4回戦でカベにぶつかった。プレイした人ならわかると思うが、キーパーがやたらに腕がいいのである。きっとモデルはイタリアに違いない。敵ながらあっぱれとしか言いようがなかった。

しかし、そのキーパーも敗れる日がきた。ある日、左からぎりぎりゴールに近づいて打ったセンタリングは強烈なスピードでキーパーの脇すれすれをぬいた。そしてがらあきのゴールにヘディングシュート！　あの時は思わず「やった!」と叫んだ覚えがある。この試合はその1点を守りきって勝った。

それからはかなりのペースで進むようになり、決勝戦へも何度か行くようになった。しかし、なかなか優勝できなかった。決勝の相手のレベルが高いこともあるが、それ以上に疲れがプレイに影響してきたからである。

7試合分トラックボールを思い切り回していると、さすがに手がだるくなる。血まめがふくれあがってボールにさわるだけで痛くなることもある。高校野球で連日連投するピッチャーの心境がこんなものだろう。ただ、ひたすらトラックボールを回しながらも疲れや痛みに弱気になってしまうのだ。

それを克服するには、ペース配分を考えるしかなかった。たかがゲームにペース配分、である。しかしこれは功を奏し、点差は縮まっていった。

そして、忘れもしないあの夏の日の昼である。私はデパートの屋上でワールドカップをはじめ、なんとか決勝戦にたどりついた。しかし、親指の血まめがつぶれ、その上にまた血まめができるという状態で、痛みがひどくあっという間に2点とられてしまった。いつもならばもう投げていたかもしれない。

しかし、その日はただひたすらトラックボールを回し続けた。びゅんびゅん飛んでくるタックルをかわしているうちに、ふと左上のコーナーにぬけ出たのである。

その瞬間、私は考えてというより長年やってきたゲームの勘でトラックボールを右に弾き、センタリングをあげていた。そしてゴール前の味方にボールが渡ると、ほとんど反射で回転を上に切りかえていた。ボレーシュートがゴールにつきささり、ネットがゆれた…。

1点もとれなかった相手から点をとるというのは、信じられないほどの感動がある。私はそれに元気づけられ、指の痛みも忘れてプレイを続けた。まもなくもう1点を追加して、同点にした。

もちろん敵もじっとしていたわけではない。すばやい動きでマークをはずし、1対1となればどんどんシュートを打ってくる。それをとめるのは、やはりゲームで培(つちか)った勘しかない。シュートされた一瞬にボールの方向を見切って、キーパーをその方向に飛ばすしかないのだ。

時間は残り10秒を切っていた。私はものすごく興奮しながらもセンタリングを正確に真横に飛ばした。3点目。

もうほとんど時間はなく、まるで相手のあせる姿が見えるようだった。

そして、タイムアップ。優勝だ。

私は、わきあがる感動と胸の動悸を押さえつつ、今までの長い戦いを思い出していた。少しの間、ぼーっとしていたと思う。その後、トータルに優勝したが、やはり初めての優勝の時の感動には忘れられないものがある。

かといって、ワールドカップは1回優勝したら終わりというゲームではない。選手の動きは毎回違うし、完全な必勝パターンはない。油断すれば4回戦あたりで負けてしまうことも多々あるのだ。

かなりロングヒットした作品だったが、最近はあまり見られなくなってきた。残念だ。しかし、間違いなくサッカーゲームのNo.1であると、私は思っている。

ハーフライン近くからロングシュートで決めたこともあれば、キーパーと重なりながらも決めたこともあったし、まぐれでバナナシュートが決まったことがあった。冬なのに汗だらけになったり、気づいたら血まめがつぶれ、手が血だらけになっていたプレイもあった。

私にとって思い出が数しれずあり、ほんとうに燃えさせてくれたゲームだった。そして長いゲーム歴の中に、これだけ興奮させてくれるゲームがあった事を幸せに思いたい。

（長野県　バナナシュートのやり方教えて君(当)）

★こちらの体まで熱くなるような、いい手紙ではないですか。君に心から燃えるゲームはあるか!!

がぶッより ゲーマー人生



絶対コンティニューしたくないゲームがある。1コインでどこまで戦えるか、試したいのがある。たとえ最終ボスでやられても、涙をのんで席を立つ…。飛竜や空牙、F・F(ファイナルファイト)、ESWAT…これらは永遠に「ああ、やりたい!」と思える。彼らとはいつも、真正面から戦いたい。

(埼玉県　OGI君)



→(山梨県　不良番長K君)★できることなら、好きなことやろうぜ。

こよなくコナミを愛するワタシ

☆うぉーっコナミ特集だぁ!うれしー! パロディウスだ、エイリアンズ、トライゴン、TMNTとAMショー以来ナイスなものばかり。去年コナミは静かだっただけに、超うれしー。

パロディウスのセンスには本当に脱帽。演出がすごくい い。細かい所(特に最終面)まで凝ってるぜ。それにグラフィックもすごく細かくてきれいで、見やすい。VGMもきてるし、シューティングとしてもよくできてると思う。今年のゲーメスト大賞でのコナミの活躍が楽しみだ。

それにしても本当にコナミは演出の仕方がよい。ゲームに直接関係ない所までも凝っていて、遊び心をくすぐられます。VGMも、ノリやカッコよさだけでなく、画面や内容にあった曲なので、立派に演出効果していると思う。

そこで、グラIII、パロはもちろんエイリアンズ、トライゴン、クライムFを1本のビデオにしてほしいのです。じっくり見たいし、特にムズいグラIIIは攻略に役立つ。

それから、前記のものに加えてMIA、クオース、ザ・ハスラーのCDを出して下さい。お願いします。

最後に。ファンだからほめるのでなく、自分が本当にいいと判断したからファンになったのです。特にコナミは超個性的だし。コナミさん、これからもガンバって下さい。

(山梨県　〝ちちびんたって何?〟ディン&ドン君)

★みんなの「これがいー」とか「いかん」のお手紙、いつでもお待ちしてるぜっ。

貧乏ゲーマーの心の叫びを聞け!

☆待ちに待った5月21日がやってきた。おもえば3週間前、レコード店でファイナルファイトのCDを予約して以来、この日まで俺は悲しい位みじめな生活をしいられた。

当時、俺のポケットマネーは実に4000円のみ。CD代を差し引くと、たったの500円で、ずばり3週間ものしのがねばならなかったのだ。日課のメタルホークのプレイ数を極力減らし、ファイナルファイトも最終面でドツボにはまって以来一切練習できず、ゲームセンターの前をただ通り過ぎるだけの日々がどんなにつらかったことか。

そして今日は5月21日、発売日だ。俺はそそくさと下校し、ようやくCDを手にしたのだ。お目あての予約特典ポスターももちろんつけてだ。

「長かった…ついに禁ゲームに勝った、貧乏に勝った(なさけねーなー)」

その後、俺は満員電車の中、ポスターをつぶさないようにとたいそうな気のつかいかたであった。

無事家に帰りついた俺を愛猫チャピがいつもよりご丁寧に出むかえてくれた。俺は安心しきってポスターとCDを部屋に置き、食料の調達をしていた。

ややあって部屋に戻ってみると、そこには俺にとって絶対に見てはならないものが散らばっていた。それは、見るも無残なポスターの残骸ではないか!!

〝OH! MY GOD〟

腹をかかえて泣き出してしまいそうだった。なんとうちのバカ猫は、ポスター類を見るとひっちゃぶいてしまう恐ろしき生物なのである(マジ)。

忘れていた…迂闊(うかつ)だった…。俺は自分の城で首をとられた気分だった。日本車を壊されたごとくガックリとうなだれる俺を見て、兄貴が「そんなもん、たかがゲームのだろ」と言った。

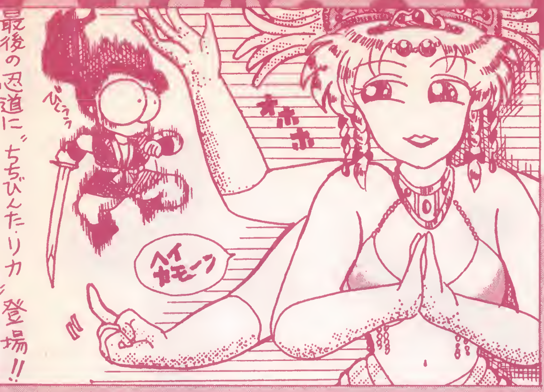
ムカッ!

「たかがゲームだとお? ふざけるな、ゲームってのはだなあ、ゲームってのは…」

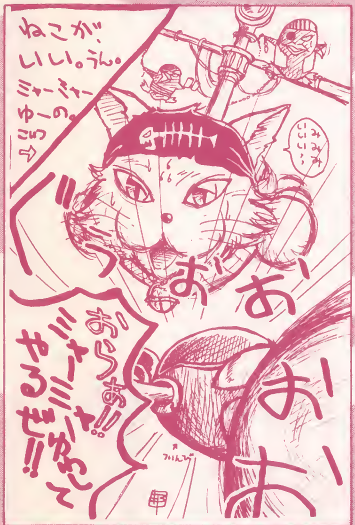
しかし俺は思った。所詮ゲーマーでない兄貴にいくら言っても無駄だろう。俺は兄貴に「そうざんしたよ」と言ったあと、さきほどの怒りがどうしようもない悲しさと虚しさに変わっていくのを感じながら只一人たたずんでいた。

結局、このポスターはゲーマーにとってはお宝なのだがそれ以外の人間には単なるポスターらしい。まあそれはそれで仕方がないことかもしれない。しかし「ゲーマーであればこそ」のこの気持ち、わかってくれー。

(東京都　試験がつらいぜ高

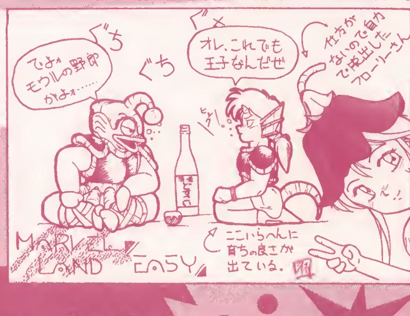


↑(長崎県　ゴエモンさん)★こいつは倒しがいがありますね。



↑(千葉県　小林邦之こんなのが初投稿(泣)君)★とみせかけてういんびだったりしち。

↓(大阪府　淋駆君)★悪酔いしそうな酒…。





↑(愛媛県　バケモノ師MTB君)★何れひどいころをーお兄ちゃん！うわほえほえーがログセの私はひょっとしてバカ?

レゲエの塊だったらこわいぞ!!

レゲーの魂

踊る残機がたまらない

✣みなさん、忍者くんをおぼえていますか?そうです、あの魔城の冒険や阿修羅の章のUPLの忍者くんですよ。今のUPLは今ひとつパワーがないと思いませんか?やはりここは忍者くんの続編を作るしかないっ!!と思います。

今はパロディウスだ！にハマったふりをしているが、心のどん底では忍者くんの復活をねがっている「かくれUPL命」の人が君の間近にもいるはずだ。フフフフフ…フが5つ。

(佐賀県　ドドリアグルド君)

✣みなっさあ～ん、いきなり言うのもなんですが、アパッチ3をやりましょうよ。

アパッチ3、すごいよ。もうサンダーブレードとかG－ロックとか、ぜ～んぜん全く問題にならんほどのパワーをもったゲームなんだから。

どこらへんがスゴいかっていうと、なんたって地平線全体がズガーン！とすべてプレイフィールドなのである。チマチマした1本の敷かれたレールをヒロヒロ進んでいくゲームとは根本的にちがうのである。そして何がおこっているのかわからないほどのハデハデな画面！これを見ずして何がゲームじゃい！まだ新宿に1台だけあるぞ、今すぐGO！

(東京都　襟八真君)

✣チェルノブはある。島根県ではない。どこかというと、それは台湾。昨年行った時、とまったホテルの近くのゲーセンにあった。他にはザ・野球拳とか海外版テトリス、チェイスHQなど、体感ゲームはほとんどないがレゲーは多い。台湾麻雀があったのには笑えた。

(東京都　八木健夫君)

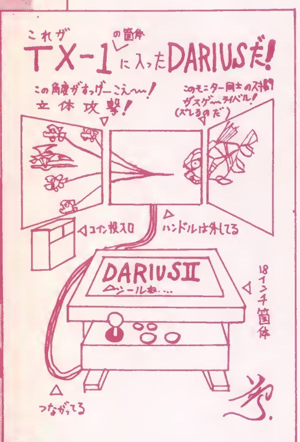
✣先日、4年ぶりに実家に帰って和歌山県田辺市のショッピングセンターに寄ってみた。

あるある、ロックンロープ、プーヤン、女三四郎、さらにジービーまである(しかも白黒モニターにカラーセロハン貼りつけた即席カラー)。

まだまだ無名のシロモノもあったが、マイナーで古すぎて覚えきれなかった…。

(大阪府　あしもんがは郵便番号君)

★ゲームセンターがどこも同じになっていく中、この世界のどこかに我々が見た事もないようなとんでもないゲームが生きているのではないか…と、思うのである。



(大阪府　月影武士君)

4月30日、その日は休みの日だったので、僕は近くの(行きつけの)ゲーセンへ行った日のことでした。昼ごろ、二人の店員さんがアップライトゲームを店の中へ入れているので「おや？ニューゲームかな」と思いました。「いったい何のゲームだろ」と見たら、なんとマーブルマッドネス(アタリ・1984年)ではありませんか。ゲーメスト88年12月号で写真を見ましたが、実在この目で見るのは初めてです。しかし悲しいかな、回りはみんなニューゲームです。誰1人としてプレイしません。少しガッカリしました。僕も2回ほどプレイしました。一言で「オモシロイ」！思わず熱くなってしまいました。できればしばらくの間、置いてほしーです。場所は、愛知県。地下鉄東山線の本山駅で降り、4番出口から、左にすぐ、パチンコ屋の2Fのテレビゲームピエロに置いています。(4/30日現在)。

(愛知県　M・O君)



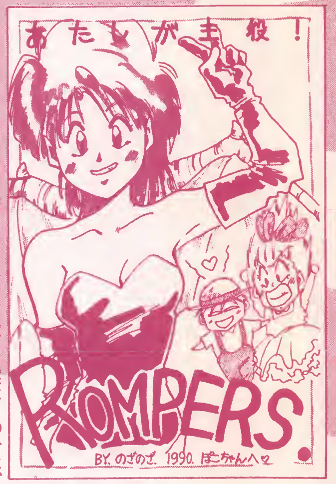
(群馬県　邪琉羅君)



↑(東京都　めめくらげ君)★いわゆるひとつの、ぽあっとあ　まっど　ゆにばーす!!



↑(茨城県　すかいぶるう☆さん)★そんな時代もあったねと、いつか笑える日がくる…かも。



→(京都府　のざのざさん)★実はこのひと、見たことないのだ(人じゃないけど…)。

階俊嗣君(当)★学生ゲーマーは貧乏とのたたかいだ!!　頑張った君にはテレカを送りましょう。



→(千葉県　花・とくさん)★パンクは死なない！無政府家政婦田園調布。

カミカゼ爺さん暁の逆襲!!

☆どうも、ペンネームをころころ変えているのでわからないと思いますが、キチジョウジです。4月号で紹介したうちの78歳旧日本軍じいさんがまたやってくれたのです。

あれから数カ月、じいさんはほとんど毎日ゲーセンがよいです。どんなゲームでもおかまいなし、やるたびにレベルアップしていくこのスーパーじいさんが、ついにこの間、なんと年金で基板を買ってしまったんですヨ！(そこまでやるか——!!(栗))

ハーフ筐台を1台ドーンと置き、さらにグラII、そして当然といわんばかりに鮫^3。(本当はゼロ戦のがいいそうだが…)

もう、じいさんの部屋からゲームの音が消えることはないだろう…。

最近では、日曜日になるとお父ちゃんもゲーセンにくるようになってしまった…。

今、やっているのはパロディウスだ！。親子三代でまわしているのを見つけたら、わらってやってくだせえ。

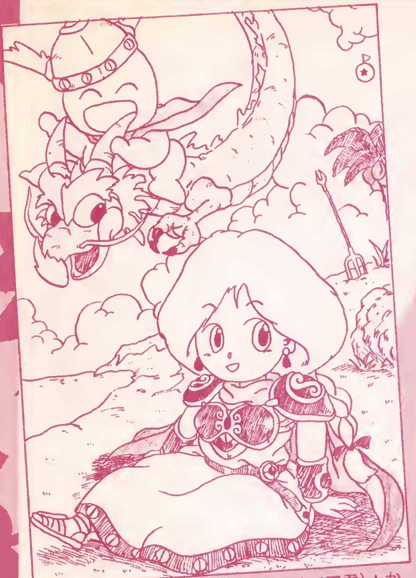
(秋田県　バンザイ・アタック日の丸君)

★うおお～～い本当かぁ～～!?ちなみに日本軍に空軍はなかったそうだぞう。

燃えよ青春

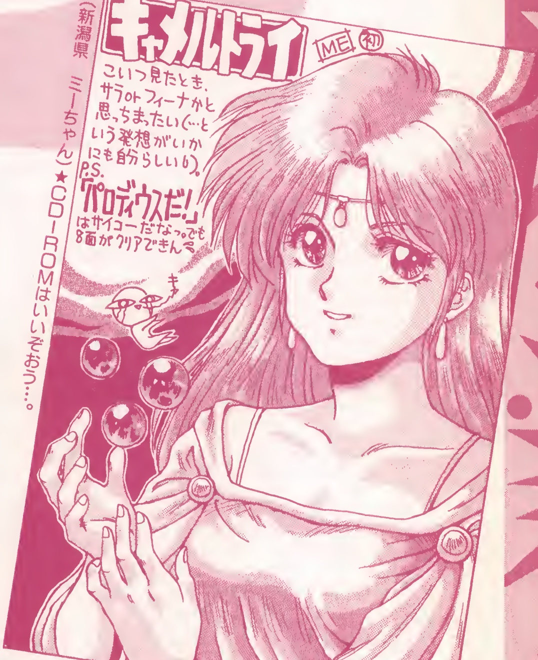
花に嵐のたとえもあるがさよならだけが人生なのか？

☆札幌での予備校通いも3カ月目に入ってしまい、つらい毎日をすごしている中、ヨークマツザカ屋近くを歩いていると、見なれぬゲーセンの店内にアフターバーナーのコマンダータイプが見えた。
これはと思って中に入り、さっそくやろうとレバーをチェックしながら画面に目をやると、デモが何かおかしいことに気がついた。そう、そうなのです。〝アフターバーナーI〟だったのです。
あまりの驚きのため言葉を失い、しばらくボー然としていましたが、おもわずほっぺたがゆるんでにんまりとしてしまいました。発売直後、IIに改造されてほとんど残っていないABI。札幌にはもうないと思っていたのに。いくら広くてももう絶対ないとあきらめていたのに。
当然すぐプレイしました。6機設定だったのですが、9面でゲームオーバー。でも、たまらなくよかった。あの難しさ、スピード感、まだアレンジされていないMUSIC、本当によかった。
しかし、プレイしおわって僕が筐体からおりるやいなや、若い店員さんが電源を消してしまいました。
「一体何事だ!?」と思う間もなく、どんどん店の外へ持っていってしまうのです。どうやら僕が突然プレイしてしまったので、動かせなくなって困っていたようでした。
「えっ!?まさか、そんなこと!!」と思い、その店員さんに「アフターバーナー持っていっちゃうんですか？」と聞くと、「はい」と一言。
「ガ～～～～～ン!!」
まだ2回しかやってないのに、まだ9面しか…。
実はABIは、高校1年生の時わずか4～5回しかやっていなかったのです。
87年の8月ぐらいだったでしょうか、北見のハイテクセガに入ったのですが、僕は部活の地区大会で忙しく、まったく行けなかったのです。
そして9月30日に地区大会も終わり、「ABをやってやるぜぇ――!!」といきごんで行ってみると、すでに「アフターバーナーII」になっていた…。
というとんでもない思い出があるため、ABIは長い間どうしてもやりたかったのです。
それが、やっと再会したのにすぐに別れがやってきてしまうなんて…。筐体がトラックにつみこまれ、その姿が見えなくなるまで見送りました。
わびしい。
なんてさびしいのだぁ――。
やりきれない思いでいっぱいでした。そういえば去年12月号（No.39）のゲーメストのP.45にABIに関して誰かが手紙を出していましたが、全国に一体何台残っているのでしょうか。もう一度、もう一度ABIに会いたい。生きているうちに。
アフターバーナーIよ、永遠なれ。
（北海道 A-ON-北見の皆さん、川村さん元気？-あいす君㊀）
★私だって、私だってハレーズコメットに改造されたべんべろべえがやりたいんだあっ!!ああザビガはどこに。



⬆（栃木県 ガメオベア君）★かわいいからのせちゃう。

初めてCD化されたVGMといわれている「ベストオブビデオゲームミュージック」を手に入れました。特にやりこんでいたマッピー、リブルラブル、ドルアーガには猛烈に感動。PSGだけなのに、今の技術を駆使したVGMに劣ってはいないと思う。
（福岡県 Ralpha-Lagard君）



➡（新潟県 ミーちゃん）★CD-ROMはいいぞおう…。

チェルノブ2制作祈願
闘う原子力発電所度ちぇっく！

①よく後ろ向きに歩く。
②バイクに乗りもしないのに、ヘルメットだけ持っている。
③あのエンディングを見て、感動のあまり泣いた。
④チェルノブ2のストーリーや内容を勝手に長々と考えている。
⑤ソ連の事情に異常にくわしい。
⑥「実録！チェルノブイリ」のビデオを持っている。
⑦貨物列車にかかれたチェルノブを見るために「ドラゴンニンジャ」をプレイした事がある。
⑧同じく、ポスターの彼を見るためだけに「シークレットエージェント」をプレイした。
⑨スペシャルメンバーの「チェルノ」だけを目当てに「スタジアムヒーロー」を…。
⑩「トリオ THE パンチ」に出てくる彼をどうしても攻撃できず、ゲームオーバーになった。
⑪原発には絶対反対だ。
⑫バーニングフォースが嫌い(笑)。

さぁーて あてはまる数が…

0の人…バーニングフォースでもやってろ！
1～4の人…単なるデコファン。あるいはソ連マニア。
5～8の人…将来は炭鉱夫か？
9～11の人…ソ連に亡命すべきだ。
12の人…君は表英昭君か？
（福岡県 出多〝俺は④⑪⑫チェック〟椅之君）
★我が前に敵はなし、我が後に敵はできる…。

こちらこだわり派



セガの広告の「お近くのアミューズメントセンターへ」という一文に目がついた。名前だけ変えればいいというわけでもないが、現状を少しでも改善しようと試行錯誤している業界の人々の努力をひしひしと感じた。というのは考えすぎでしょーか？

（神奈川県　奥成洋輔君）



⬅（神奈川県　喪黒福造（笑）さん㉓）★全身、インパクト。

期待を裏切らないでほしいのだ

☆7月号の「筐体の善し悪しがゲームの楽しさを決める」（〃論〃104ページ）を読んで、私も自分の体験をメーカーの皆様に知っていただきたく投稿する次第です。

私は今年の3月まで長野県に住んでいました。行きつけのゲームセンターではきちんと整備された筐体のおかげでプレイ中のトラブルはほとんどなく、調子が悪いと言えば2、3日後にはきちんとなおしてありました。ですから、最近出てきた東京での体験はあまりにもショックでした。

家の近くのある店に行くようになった私は、パロディウスだ！に熱中していました。しかし、レバーが勝手な方向に入りっぱなしになってしまうので店長さんに説明して修理をお願いしました。

すると「ありがとう。うちは修理できる人がいないからメーカーさんが来たら言っておくよ」と言ってくれたのですが、2週間程してもなおっていない。

この間に、何人の人が首をかしげて、あるいは「チェッ」といって去っていったことか。他にもモニターの色の調整が悪くて自機や弾が見にくい台などがあったので、そのことも含めて店長さんに聞くと、「ああ、メーカーさんが来てくれたけど、うまい人はそういうふうに言うけど、うまい人だからなるだけで、普通の人には十分だと言っていましたよ」と言われました。

画面の色はなおっていたけれど、この言い訳はひどいと思いませんか。

結局、その店でパロディウスだ！をやるのはあきらめましたが、実際東京にはこういう店が多いような気がします。

プレイヤーはお金を出してゲームをしているのだ、という事の重大さを、メーカーさんも個々のゲームセンターも自覚してほしいです。

「人はいくらでも来るから、少数のゲームに通な人たちが来ようが来まいが知った事か」と思わないで下さい。確かにメーカーさんもお店も忙しくて大変と思いますが、私たちの期待を裏切らないでほしいのです。

（東京都　HMX-松本君）



⬅（千葉県　パケット・M君）★同感ですね（何がだ）。

7月号を読んで我々も考えた

今月のいっぱつ!!のゲームセンターとクラブの立ちのき騒動を読みました。未だに「ゲームセンター＝ダサい」と思っている人がいるのですね。東京での経営にはいろいろな社会的問題がからんでいるらしいので、どうこういうとは言えませんが、一方的にゲームセンターを侮辱した俗物たちは許せませんね。

私はゲームセンターでバイトをしています。とても雰囲気がよく、サラリーマンから子供まで電話を使いに来たり待ち合わせに使ったりと、地域の人々にとけこんでいます。ですからバイトもしっかりやらねばという気にさせてくれます。

これからゲームセンターを本当に〝オアシス〟にするのは私たちなのです。自分の意見がつねに正しいと思い込んでいる大人たちを見て、せめて私たちは1つの考え方にしばられないようにしようじゃありませんか。

（愛知県　岩田章雄君）

難しいのは続編に限らないと思います。ここの所やたらと出た縦スクロールシューティングも、ほとんど敵が堅いわ弾が速いわで、とてもじゃないけど一般人にはまともに遊べるものでない気がします。しかもほとんど個性がないし…。

メーカーは一体何を基準に難度を決めているのでしょうか？　もし、ロケテストの結果のみで難しくするのなら、それこそいい迷惑というものです。一部のマニアのためだけに、一般人が切り捨てられるわけですから。

そもそも「難しい」事と「面白い」事を切り離して考えているメーカーがあるのでしょうか？「難しいから面白い」なんて理屈を通してもらってはたまりません。究極的に言って、「好きなゲーム」というのは「自分が楽しめる＝自力で十分クリアできる」ゲームだと思うのですが。

今のように難しいだけのゲームばかりでは、どれだけの人が本当にゲームを楽しめるのか疑問です。

（東京都　Van-Kid君）

ゲームアーティストの方たちが自分たちの本名や写真を出したくないのは、業界というのは秘密厳守第一だからじゃないでしょうか。開発中のゲームのアイデアがもれ、他のメーカーに先に発表されたりするのを防ぐため、なのでは？（アイデアを盗むメーカーも考えものだけど）

しかしアーティストの方も「自分は秘密を守らねばならない業界にいるんだ!!」というポリシーさえ持っていれば名前をかくさずにすむのでは。僕としては堂々とゲーム開発に取り組んでほしいです。

（東京都　UHG-関君）

★さて、あなたはいかがですか？



⬆（堺市　海軍名物火の玉りぼんくん）★Gを越える日は近い。

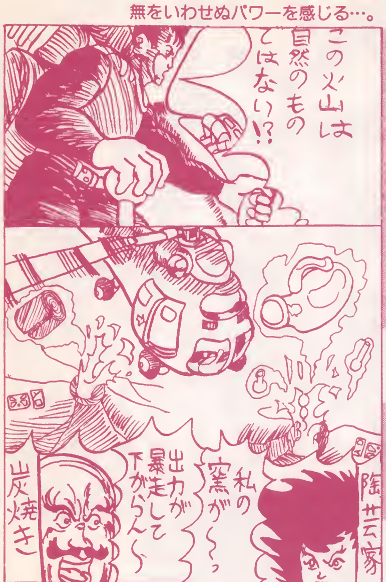


（今月の題字・田楽寺茂助左ェ門君）



⬆（北海道　鬼畜！冷たいと表示しておきながらなまあたたかいビタミンCドリンクを出す鬼自動販売機!!!君）★て、手っちゃん…。

⬇（神奈川県　バビヨンズ君）★有無をいわせぬパワーを感じる…。



マーベルランドの長い1日

パコは"マーベルランド"と書かれた、きらびやかな看板の下をくぐった。かわいらしく着かざったロボットたちが手を広げ、パコを歓迎する。

今日は遊ぶために来たのだった。いつも彼に襲いかかってきた怪物(モンスター)たちは、今日はただのぬいぐるみになっている。

パコはふと、あるものを目にした。"マーベルゲームランド"と読める。彼は知らず知らずのうちにそこに足を運んでいった。

中にはパコの見たことのないゲームがずらりと並んでいた。グラディウスⅧ、ワルキューレの神話、テットリスだ！1999……その中に、パコは奇妙な新製品を見つけた。「マーベルファイト」とタイトル画面にある。

マーベルファイト…パコの脳裏に一抹の不安がよぎった。改めて見なおしたが、たしかに「ファイト」という文字があのゲームのような字体で書かれている。

パコはコインを入れ、ゲームをスタートした。そして、表情をひきつらせた。

さっきパコが入ってきた入口のような所が、「うおおお～っ!!」という雄叫びとともにぶち壊れ、そこからハガーがあの巨体をのそっと現したのである。辺りのロボットたちはボロクズのように吹っとばされている。

ゲームが始まり、敵が近づいてきた。ジャンプだ。パコはジャンプボタンを押した。

「うぃお！」

突然ハガーは自分の半分もない敵にフライングボディプレスをかけた。敵は紙のような薄さになって飛んでいく。

ダストシュート（ごみ箱）があった。あそこをずらせばアイテムが出る。パコはレバーを倒し続けた…が、ハガーは一撃でダストシュートを破壊してアイテムをむんずとつかむ。少し進むと、モグラの船長があらわれた。あいつはダメージ2回で倒せるはず。

「てあーーっ」

パコは呆然とした。ボタンを押した途端、ハガーは船長にドロップキックをくらわせたのである。当然、船長は一撃で死んだ。

ワールド1-3…ジェットコースターだ。看板が近づいてくる。だがハガーは看板を次々と拳で打ちくだいていった。しゃがむ、という動作はないようだ。

ここもクリアだ。パコはレバーから手を離した。少したつと、画面上のハガーはこちらを向いて「ニヤリ」と笑う。パコがびっくりして立ち上がった途端、いつもの横を向いた無表情な顔に戻った。

恐ろしい…レバーはいつも倒しておかなければ…。パコは思った。

ワールド1最後の1-4も、パコは余裕でボスまでたどり着いた。

「ハガー！ここから先は通さんぞ！」

ハガーはグレートコンドルが話しているのを無視して近づいていく。パコは言葉を失って事のなりゆきを眺めていた。

「ここを通りたければ…ぐえっ」

ハガーはグレートコンドルの首をつかみ上げた。

ゴツ、ゴツ、「へいぁ！」

ズズーン！（死）



⬆（愛知県　中村幸義君）



⬆（東京都　N. G君）★そーゆーもんかのー。

死して屍ひろう者なし…

つっこみ三昧

トリオザパンチの３人はいったい何を目的に戦っているのだ**喝**という料理屋があるうか？…俺の学校の近くに**喝**理屋がある。　（福岡県　出多椅之君）

別冊ギャルズ♡アイランドのフルリスト、安駄婆の項の「アンダバダバダバ…」というのはセブンの歌じゃありませんよお。これは **帰ってきたウルトラマン** のBGM、「MAT攻撃せよ」という曲です。
（大阪府　戦争錠君）

サボテンブラザーズ って何？
（７月号表紙を見た全国超多数の皆様）
⬅㋖発行直前にタイトルがかわったのだ。しかし、そのすぐ下の「たすけろ（㊣たろすけ）」はまがうかたなき誤植である!!（いばるな）

シコをふみ、ベルトをぬいて「パロ」4面ボスを実演してくれるだけならまだしも、7面ボスHONEYまでやってくれるH君。いつ口からモアイを吐いてもおかしくない。　（岡山県　RUTH君）

ハガアとドラえもんのバースデイいっしょ……。　（埼玉県　OGI君）

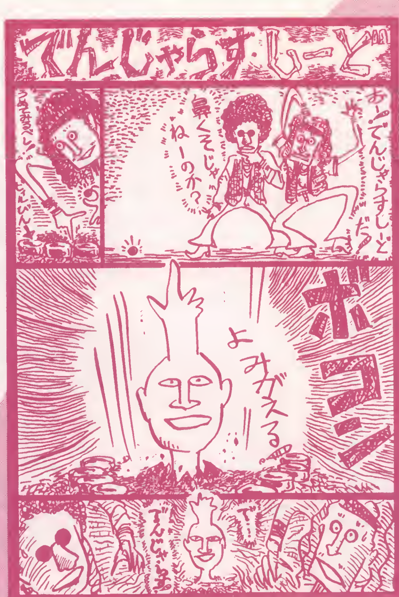




（北海道　円亭君）（愛知県　たっかー君）

７月号アイランドのコメント「あるあるあるあるてーれーれーれー!!」は、
「れー」がひとつたりない!
（島根県　すごそう君㊂）
⬅おめでとうバクコールあたり。

どーでもいーことだが、「ダークシール」の魔法使いの太ももはいろっぽいぞっ!!なんでこんなに色っぽいのかっ！というぐらい、いいですよ♡
（神奈川県　MPS-TAO君）
⬅やめんかっ!!



⬆（北海道　ちょっぱあ卍君）★で…。



⬆（山口県　踊屋君㊂）★鬼かこいつは…。


⬆（大阪府　山三君）★諸行無常。

花の妖精フローリーが結界を破ってハガーのもとにかけよった。
「ありがとう…ハガー」
「うおおおーっ!!」
ハガーはいきなりダブルラリアートでフローリーを殴り倒し、トライデントスターをつかむとすたすたと立ち去っていった。
パコはふらっと立ち上がった。無茶苦茶なゲームだ。疲れた表情で、彼は表へ出る。ふと気づくと、人が誰もいない。おかしい…さっきまでたくさんいたのに。
数秒後、パコははっと顔を上げた。ここはマーベルランドだ！　そしてこの地区は一
「ワールド2－1」
パコは顔を蒼ざめさせながら、後ろで響く地響きのような足音を確実に聞きとっていた…。
（岩手県　青蒼竜君㊂）
★暑い夏は、かような事がおこっても不思議はない、かも。

本当に怖いものを、見たくないか？
真夜中の物音

その夜もワルキューレは無事1日の戦いを終えて、適当な洞穴を見つけると、サンドラと共に野宿していた。
新月の夜で光もなく、永遠と続く真夜中の暗闇の中に、たき火の明かりのみが不安げにゆれていた。
やけに、蒸し暑い夜だった。うとうとしながらも、寝つかれないワルキューレは、9度目の寝返りをうった。…と、側にサンドラがいないことに気づいたのである。
「サンドラ？どこ？」
ワルキューレは半分身を起こし、そう呟いた。
と、その時!!ずっと右に入り込んでいる洞穴の奥から明かりがもれ、そこからにゅうっと不気味で大きな影がのびあがって激しく動いているのが見えた！
あたりはなんとも言いようのない死臭のような嫌な匂いがたちこめ、さらに、恐ろしい野獣の唸り声のような低く重苦しい音がそのよどんだ空気をつたって響いてくるのだ。くちゃくちゃと何かを貪り食うような音もする。
「…やめて…ぐっ苦しい…」
サンドラの声だ！
「サンドラなの!?」
恐ろしさのあまり、目に涙を浮かべたワルキューレが叫ぶ！
とその瞬間、ドサッと倒れ込む音とともに、
「ギャア――――!」
と血の凍るようなサンドラの絶叫があたりにこだました。
「サンドラ！」
剣を握りしめ、かけ込んだワルキューレが見たものは、無残にも体中血だらけになり苦しんでいるサンドラだった。
「ワルキューレ…痛い…」
…彼女はふっと気を失った。
夜が明けた。
「んんっ……」
ようやく目を覚ましたワルキューレの前にいるのは、怪我ひとつしていないサンドラではないか！
「やあ、ワルキューレ。びっくりしたなぁ、突然気絶するんだもん」と、サンドラは驚くワルキューレに昨夜のことを話しはじめた。
…昨夜サンドラは、あんまり腹がへるので昼間どっさり採ってきたトマトを食い食い、鍛練のため石をかついでヒンズースクワットしながら屁をこき、「やめてぇ（願望）」「苦しい」と言いつつ鼻をほじっていたらトマトをふんづけて転んでしまい、鼻に指がおもいっきり入って鼻血をたっぷり出していたのだそうだ。
「サンドラ族のおならはすごく低い音が出るから聞こえないと思ったんだけどなあ。くさかった？」
――その直後、それこそ血も凍るような断末魔の叫び声が辺りにこだまし、そして静かになった。
（大阪府　グレートゲインナーT・K君）
★く、くだらん…しかし面白いのでよいのだ。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

売ります

●ワルキューレの伝説のROMキットを3万円で。Gフォースのビデオをおまけします。
（〒418 静岡県富士宮市青木1897―423 高田稿辞）

●KIC©タイプ+スプラッターハウス+ROMキットロンパース、爆突をセットで5〜6万円で。送料はそちら持ち。W〒でお願いします。
（〒344 埼玉県春日部市粕壁6762―8 今井紀光）

●シグマのS―9ターボ新品にMSX2とソフト8本を1.5万円で。送料こちら持ち。
（〒386―16 長野県小県郡青木村大字田沢473 稲垣伸幸）

●メガドライブ+スペアパッド+戦斧などソフト3本を1.5万で、SONY F1―XD+テトリスなどソフト3本を3.5万で。いずれも付属品取説つき。送料当方持ち。W葉書で。
（〒440 愛知県豊橋市瓜郷町前川12―6 伊藤剛）

●PCエンジン箱説つき美品を7〜8千円位で。高額の方にはソフト2本つけます。
（〒444 愛知県岡崎市柱町福部池96 小野徳和）

●ゲーメストNo.11〜39美品を売ります。希望価格を書いてWハガキで。バラ可。まとめての人にはポスターつけます。
（〒657 兵庫県神戸市灘区水車新田宇宮坂108―403 高橋健介）

●ゲーメストNo.16〜40新同を1冊150円、まとめてなら3千円で。送料はそちら持ち。
（〒470―01 愛知県東郷町白鳥1―3―15 星野智彦）

買います

●コナミとUPLの基板、M72のROMキットを安く売って下さい！送料こちら持ち。
（〒751 山口県下関市生野町1―9―23 中野智晴）

●X68Kをできるだけ安くゆずってください。お望みならばPCエンジンとゲームボーイを差し上げます。価格を書いてW葉書で！
（〒990 山形県山形市双葉町2―4―11 吉田亘）

●KIC ⒶかシグマのARV7+G―7を、またコナミのシティボンバーを安くゆずって下さい。W葉書で連絡を。
（〒324 栃木県大田原市若松町541 橋本数）

●18インチRGBモニター、ガルカ・忍者龍剣伝P付を安く売って下さい。ゲーメストNo.33〜40も買います。また、KIC Ⓑタイプ1.5万円で売ります。Wハガキで連絡を。
（〒486 愛知県春日井市西本町3―19―1 新海聡）

●ワンダーモモのポスター、ポップ、テレカ、下敷き、バッジ（未使用、美品希望）高く買います。送料こちらもち。まずはW〒で。
（〒241 神奈川県横浜市旭区二俣川1―79―11 甘粕和也）

●コントロールBOX（メーカー不問、できればRGB）を安く譲って下さい。多少のキズはかまいません。送料は当方で持ちますのでよろしく。
（〒600 京都市下京区猪熊通塩山路上ル金換町98 田中淳史）

●PCエンジン+CDロムとできればソフトを安価で売って下さい。
（〒455 愛知県名古屋市港区名港1―20―8 宇佐美真）

●ゲーメストNo.1〜36を送料こちら持ち1.5万円で。美品かどうか書いて往復ハガキにて。今年度中待ちます。
（〒466 愛知県名古屋市昭和区宮東町229 メゾンドスクワール120号室 栢森秀行）

交換・その他

●私のPCエンジン+CDロム+メガドライブ+ファミコン+各ソフト3本のセットとあなたのネオジオ+メモリーカード+ソフトのセットと交換して下さい。まずはW〒で。
（〒728 広島県三次市粟屋町2991―1 藤原誠）

●私のPCエンジン+CDロム+メガドライブ+ソフト10数本をあなたのコントロールBOX、筐台やパソコンと交換して下さい。まずはW〒で。
（〒028―43 岩手県岩手郡岩手町大字沼宮内38―8―4 千葉修一）

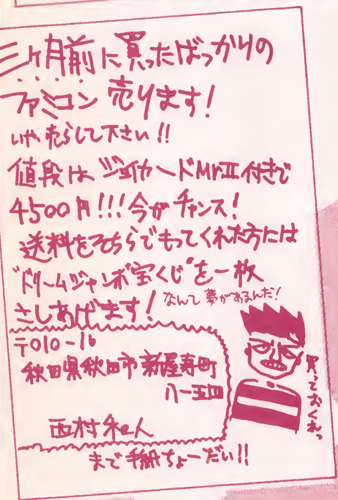
●当方のPCエンジン+ソフト9本をあなたのFD付MSX2（機種不問）と交換してください。応談可。
（〒982 宮城県仙台市太白区西多賀4―26―12 菊地隆）

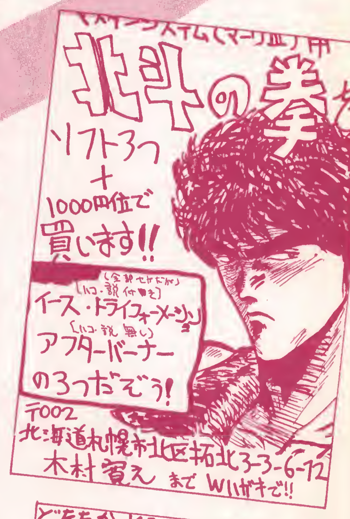
●グラIIの基板を原始島、ゼロウイング、テクナートRGBモニターのどれかと交換して下さい！送料こちら持ち。シグマハーネス付。W葉書で。
（〒483 愛知県江南市草井南野9―1 永井廣海）

●システムII+ROM7個をあなたのX68+ディスプレイ+ゲーム他と。W葉書で。
（〒641 和歌山県和歌山市西浜1071―11 納谷俊輝）

●以前NHK衛星第2で放送されたテレビゲームスペシャル「テトリス国際トーナメント」「徹底解剖ドラクエの世界」をVかSVで録画された方、ぜひ僕に貸して下さい。
（〒188 東京都田無市本町6―16―5―101 能登康弘）



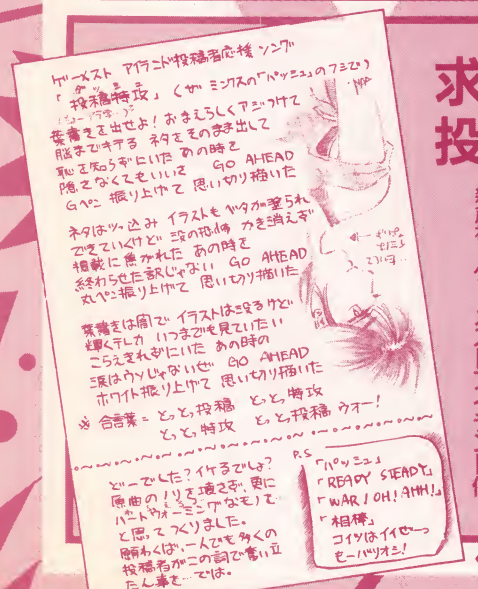






求む投稿者

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1―15―15 柴田ビル
新声社 ゲーメストアイランド係



←（千葉県 U.Soldier 純君）

GOGO NEW POWER

イケイケニューパワー

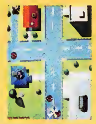
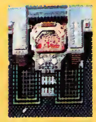
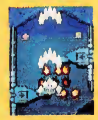
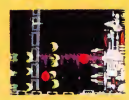
開発訪問記──②

バリバリの撃ちまくり
タテ・スクロール・シューティングをこだわって作りつつ、
新しいジャンルのゲームにも意欲的に挑戦する
東亜プランを徹底大紹介するぞ!

東亜プラン



東亜プランゲーム年表

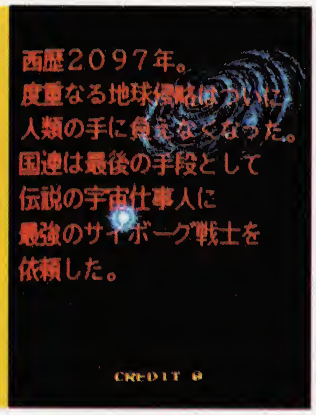
年	タイトル	画面
1985年	タイガーヘリ	
1986年	ゲットスター	
	スラップファイト	
	麻雀シスターズ	
1987年	飛翔鮫	
	ワードナの森	
	究極タイガー	
1988年	ダッシュ野郎	
	TATSUJIN	
1989年	ヘルファイヤー	
	大旋風	
	ホラーストーリー	
	ゼロウイング	
	鮫!鮫!鮫!	
1990年	スノーブラザーズ	
	アウトゾーン	

GOGO NEW POWER ニューパワー

東亜プラン

バリバリのキャラクターシューティング アウトゾーン

戦う サイボーグ戦士



サイボーグの、サイボーグによる、サイボーグのためのゲームである。



これがデモ画面だ。2種類の強力な兵器を使いこなす、最強のサイボーグ戦士が今、戦場に降り立とうとしている。



執念で描きこまれたグラフィック。敵の兵士が崩れ落ちたメカの残骸の中から出てくる。

スノーブラザーズに続く、東亜プランの最新作のゲームをどこよりも早く紹介しよう。今度の新作は〝アウトゾーン〟。主人公は人間ながら、バリバリの縦スクロールシューティングだ。

しかも、ボンバーも使える。アイテムをためまくって、一気にボンバーを炸裂させ、全面クリアをめざそう。

操作方法とルール

8方向レバー、2ボタンで操作する。ボタンはショットボタンとボンバーボタンの2つ。

ショットボタンは、ノーマルショット時は押しっ放しで連射してくれる。また、スーパーボール使用時は、押しっ放しで振り回せる。

ボンバーは1度に10コまでストック可能。撃つと画面全体にダメージを与えることができ、弾も消せる。敵を倒すと出現。

スクロールは感知スクロールで、プレイヤーが動くと画面が上へスクロールする。あとへは戻れず、左右へのスクロールはない。

プレイヤーは1発の弾にあたるとやられてしまうが、プレイヤーはスタート時に3人いて、点数によってエブリで増えていく。

また、プレイヤーにはエネルギーがあり、画面上部のゲージによって示されている。このゲージは時間によって減っていき、〝E〟のアイテムを取ると復活する。エネルギーがなくなると歩くスピードが急激に鈍り、死んでしまう。エネルギーゲージをダメージゲージと勘違いしないこと。

通常の武器は向いた方向に撃てるショットと、常に前方に撃つ3-WAY。〝C〟のアイテムでチェンジ。ほかにスペシャルアイテムがある。

エネルギーに注意せよ!

今までの縦スクロールシューティングと少し違うのは、自分が止まっていると画面が動かないというところ。強制スクロールではなく、感知スクロールなのだ。

しかし、1カ所にずっととどまっていることはできない。主人公はサイボーグで、エネルギーがなくなると死んでしまうのだ。そこで、道ばたに落ちている〝E〟をとって補給していかないといけない。

そのほかにもいろいろなアイテムがあるので、紹介してみよう。

〝C〟はチェンジアイテムだ。このアイテムを取ると、武器が変わる。通常、プレイヤーはノーマルショットと3-WAYの2つの武器を使うことができる。この2つの武器は、Cを取るごとに入れ変わる。

ここで、ショットの性質を説明しておこう。ノーマルショットは、プレイヤーの向いた方向に撃つことができ、横から出てきたり、うしろに回りこまれた敵も倒せる。押しっ放しで連射できるのも大きな特徴だ。

3-WAYは、常に前に撃てる。よけながらも前に撃てるのが大きい。対ボス用に、また、上から出てくる敵が多い所では、絶対の威力が発揮できるのだ。

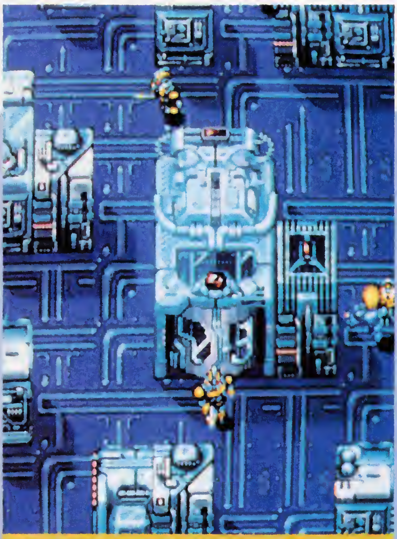
この2つの武器を、場合に応じて使い分けて、どんどん進んでいこう。

ボンバー、特殊武器で敵を粉砕せよ

ボンバーは、敵を倒すと出てくる。アウトゾーンのボンバーは画面全体にダメージを与えられるのが特徴だ。

とにかく、ボンバーはたくさん出る。また、10コまでボンバーをストックできるのだ(以後は取るとボーナス点になる)。そこで、ボンバーは思う存分使いまくることが可能だぞ。敵の弾ももちろん消せるから、危なくなったら使いまくろう。

ただし、面クリア時にはボンバーは得点になるので、スコア狙いの人は、ケチって進まざるを得ないだろう。得点になるといっても、ボンバー



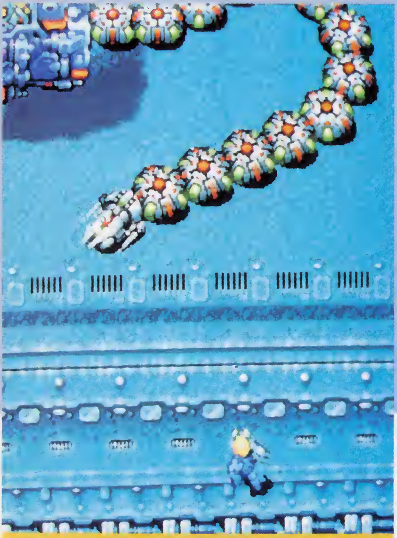
敵の要塞のまっただ中で、あらゆる所から敵兵が出てくる。ここでは3-WAYは危険だ。



プレイヤーを助けるアイテム群。EがエネルギーΓ、Cが武器チェンジ、Pがパワーアップ（3段階）だ。



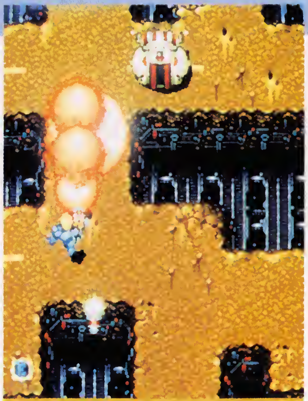
すべてを切り裂くレーザーが、その本体と比べあまりにアンバランスな触手の先からほとばしる。



先の面に進むと、攻撃はさらに苛烈をきわめていく。



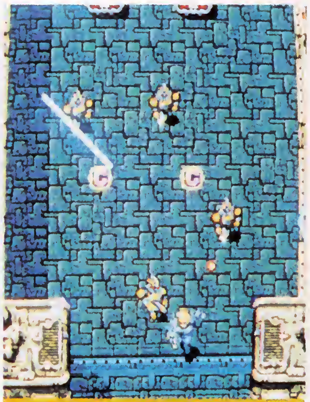
敵の戦車がミサイルで攻撃してくる。このような正面からの攻撃には3-WAYが有効だ。



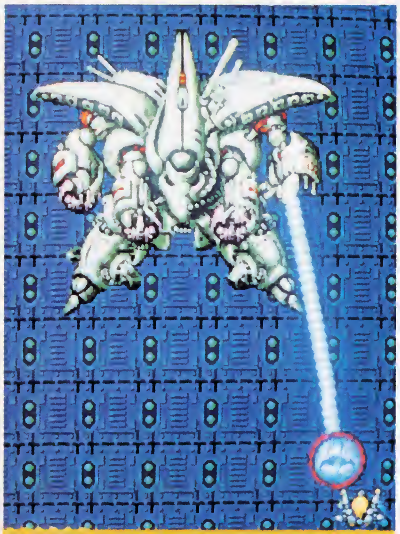
ガケ地帯は、一歩踏みまちがうと奈落の底へまっさかさまだ。プレイヤーの持っているのはSPのバーナー。



2面ボスの巨大戦車。強力な攻撃力を持っているが、こちらにもボンバーがある。力と力の対決だ。



敵の防衛システムが作動し、ビームが放たれた。スピードUPで一気に走り抜けろ！



敵の科学力の結晶とも言うべき、洗練された形と強烈な攻撃力を誇るロボット。

の数は次の面に持ち越せるので安心してくれ。

ほかに、SPと表示されているアイテムがある。これはスペシャルパワーUPだ。

スペシャルパワーUPにはいろいろな種類がある。武器は2種類あり、火炎放射器と、スーパーボールを振り回すものがある。どちらもめったに出ないが、破壊力は抜群だ。場所によって武器を戻したいときは、再びCを取ればOK。

それ以外にも、プレイヤーのエネルギーゲージのMAXが増えるものや、スピードUPがある。これらは1回取るとなくなることはない。

このゲームは2人同時プレイも可能だ。2人でバリバリ撃ちまくり、ボンバーを使いまくってずんずん進もう。

弾をかわし、バリバリ撃ちこむ。とても爽快感あふれていて、難度もそれほど高くない。それがアウトゾーンだ。ただし、先の方に行くとボンバーを使いまくらないと辛いぞ。

東亜プランのゲームらしく、何周もできて、少しずつ難しくなってくるので限界に挑戦するしかない。隠れキャラも用意されているらしいので期待しよう。

発売は9月上旬予定。

（石井ぜんじ）

GOGO NEW POWER ニューパワー

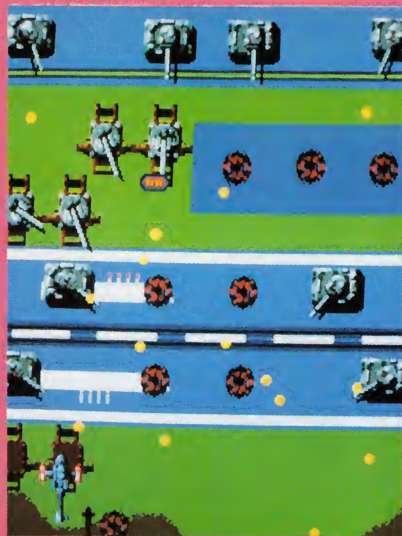
東亜プラン

名場面集！

大激闘史 プレイヤーVS東亜プラン

プレイヤーの挑戦意欲を刺激する これが東亜プランのゲームだ！

東亜プランといえば やはりこれだ 縦スクロールシューティング

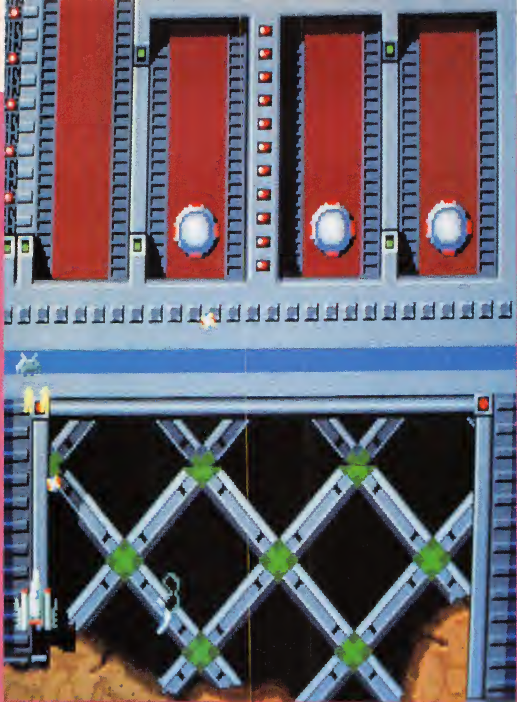


タイガーヘリ 1985年
一連のタイガーシリーズの元祖。自機ヘリの弾に射程距離があり、ボンバーが2コまでしか持てなかった。Ⓒ

縦シューの定番

ショットとボンバーの2ボタン、アイテムによってパワーアップしていく、など、のちのシューティングゲームに多大な影響を与えたのが、東亜プランの本流である縦スクロールシューティングだ。

まったくすきまが見えない敵の攻撃に立ち向かうゲーマーの姿には、超人願望すらうかがえた。また、コスリやピアノ撃ちなどの連射技を広めたのも、東亜プランのとてつもなく堅いボスであることはまちがいない。

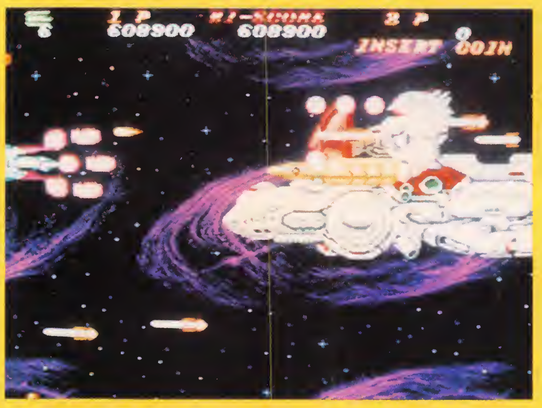


スラップファイト 1986年
グラディウスの影響をうけて出来上がったスラップファイト。長くゲームセンターで楽しまれた名作。㋟



飛翔鮫 1987年
別名フライングシャーク。全5面と比較的短くて、タイガーシリーズの中では簡単なほうであった。Ⓒ

縦シューよりも弾よけのセンスが問われる横スクロールシューティング



ヘルファイヤー 1989年
音楽がとてもノリのいいゲーム。武器の方向をいかに変えるかがポイントだが、意外に難しい。㋟

東亜プランについて

東亜プランは開発スタッフが他社より比較的少ない。そのため小回りもきき、アイデアあふれる個性的なゲームをつくり出せるのだろう。

ゲーム全体を通じて感じることは、その難易度がとても高く設定されていて、非常にマニア心を刺激するゲームが多いということだ。

ゲームメーカーも数多くあるんだし、東亜プランのようなはっきりとしたイメージがあるメーカーは、とても貴重である。東亜プランのシューティングならとりあえずやりこんでみる、という人も少なくない。ただ、このおもしろさは、マニアだけのもので終わってほしくないと思うのだ。

最新作、スノーブラザーズは、広く初心者にも楽しまれているようでひと安心だ。

もう一つの顔 キャラクター＆アクションゲーム



ゲットスター 1986年
東亜プラン初のキャラクターゲーム。パンチが強くなると、腕を前に突き出したままガンガン進める。㋞



ワードナの森 1987年
キャラクターゲームの王道を行く、ジャンプ&アクションゲーム。難度は低めで、クリアは楽だ。㋞



スノーブラザーズ 1990年
バブルボブルの流れをくんだゲームでキャラクターに特徴があり、２人用でもとても楽しいゲームです。Ⓓ



ダッシュ野郎 1988年
東亜プランでは珍しいジッピーレースのようなレースゲームで、ジャンプでトラックに乗れるのが笑えました。Ⓓ

これから期待できる分野

東亜プランといえばシューティングゲームばかりが目につくが、ちゃんとキャラクターゲームも作っている。最近ではスノーブラザーズがある。

キャラクターゲームといえども、ダッシュ野郎を除いたものでは、しっかりと「撃つ」要素がある。やはり、東亜プランである。ゆ



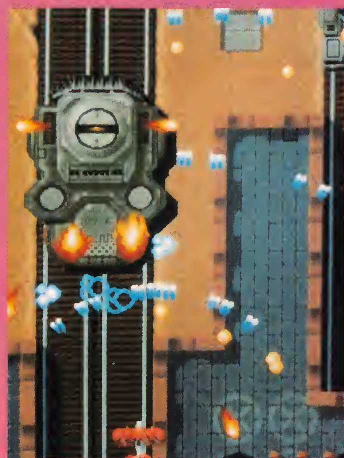
ホラーストーリー 1989年
難易度は超高めでしたが、パワーアップもなく、斬新でバランスのとれたゲームでした。Ⓓ



大旋風 1989年
敵はすべて地上物で、空中物は出現しなかった。とても地味なゲームだが、護衛機が特攻するのがよかった。Ⓒ



究極タイガー 1987年
読んで字のごとく、究極。万人うけした、息の長いシューティング。ボンバーが爆発するのが遅くて、困った。Ⓒ



鮫！鮫！鮫！ 1989年
シリーズ最強の難易度！１周クリアした人はどのくらいいるのだろうか。敵の攻撃は並ではなかった。Ⓒ

TATSUJIN 1988年
これができれば、ゲームの達人!?サンダーレーザーが時々使えた。連射命で安全地帯の多いゲームだった。Ⓒ



縦シューとはちがった味

ありきたりな横スクロールシューティングを超えようという意欲が感じられた2作。

それぞれに、武器チェンジかプリソナービームなど個性的な装備がなされた。

東亜プランの作品のなかで、この2作は芸術的、ともよべる装飾的なグラフィックで先の面に進むたびに新鮮な驚きがあった。撃って、よける、というだけのシューティングとは違った、映画的な地平をめざしているようにも思われた。



ゼロウィング 1989年
撃ちまくりのバリバリ・シューティング。連射装置をつけると、ものすごい量の誘導弾が出せる。㋞



元気印の東亜キャラ軍団

開発者書き下ろしイラストだ!


これからも
東亜プランの
ゲームを
ヨロシク!!
麻雀
シスターズ
鮫!鮫!鮫!
GET STAR
ZERO WING
ホラーストーリー

VIDEO

ナ、ナント、ナムコのキャラばかりを集めたビデオがでてしまうのだ。

8.21 ON SALE



© 1986 1989 NAMCO LIMITED

ナムコ ギャルズアイランド

カラーHiFiステレオ30分
VHS：PCVP-10290　¥3,800(税込)

ビデオゲームに登場する女の子キャラクター人気投票で、ベスト5を独占！さらに入賞のほか、ベスト10でも9作品が入賞するという驚くべき成績をおさめたナムコ・キャラクターズ!!
かわいいギャルからメチャ強いギャルまで、ゲームギャルならもうナムコにおまかせって感じ！
これは、そのナムコの超美少女ゲームギャルばかりを集めたメモリアルビデオ。
ゲームセンターでしか会えなかったあの子に、いつでも会えるのだ！

<収録ギャル＆作品>(予)
ワルキューレ／『ワルキューレの伝説』
アルテミス／『フェリオス』
モモ／『ワンダーモモ』
カイ／『リターンオブイシター』
わや姫／『ベラボーマン』
みゆきちゃん／『オーダイン』
アリス／『メルヘンメイズ』
コアクマン／『ワルキューレの伝説』

G.S.M. 1500 SERIES

G.S.M.1500 INFORMATION 8.21 発売ラインナップ

CDのみ発売　価格¥1,500(税込)　特典：CDケースサイズ・カラーステッカー 解説書、楽譜付



おいしすぎる！1500シリーズUPL第2弾、
未使用曲を含む人気2ゲーム、カップリング盤で登場！

OMEGA FIGHTER・ATOMIC ROBO-KID/UPL

PCCB-00038



デコサウンドの魅力を完全網羅した、音声合成を含む人気2ゲーム、カップリング盤で登場！

CRUDE BUSTER・MIDNIGHT RESISTANCE/DATA EAST

PCCB-00039

ライブ情報先取り

FM東京が運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。もちろん「ゲームミュージックフェスティバル」の情報もいち早く網羅。全国130ケ所のアクセスポイントがあるっていうのが魅力だよね。

FM P-NET入会案内

入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部　サイトロンレーベル「FM P-NET」係

サイトロンテレフォンインフォーメーション
東京03-286-4000
(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えのないよう正確に!)

発売元：PONY CANYON INC. サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL.03-221-3151
制作：サイトロン・アンド・アート(株)
販売元：(株)ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON
PONY CANYON

SCITRON'S *new* RELEASES

コンプティーク & サイトロン PRESENTS

ゲームミュージック フェスティバル'90

S.S.T.BAND vs ZUNTATA

ゲーム業界の大手2社(セガ、タイトー)のサウンドチームがライブステージを披露!
8月25日、日本青年館においてS.S.T.BAND、ZUNTATAがステージのバトルロイヤルを繰り広げられる。

日時:8月25日(土)
開場:PM4:30
開演:PM5:00
会場:日本青年館
(JR千駄ヶ谷駅下車15分、地下鉄銀座線外苑前下車8分)
価格:全席指定¥2000(消費税込)

チケットのお問い合わせは…
グローバル・エンタープライズ 03-496-1341
プレイガイド チケットぴあ 03-5237-9999
チケットセゾン 03-5990-9999
丸井チケットガイド 03-363-9999



TAITO DJ STATION

G.S.M. TAITO 5

8.21 ON SALE

CD初回プレス分のみ限定特典

「タイトーDJステーション・番外編」
8cmCDミニアルバム特別添付!

タイトーサウンドチームZUNTATAが自ら出演するお笑い満載の8cmCDミニアルバム、これは聴き逃せない!

(カセットの商品には、「タイトーDJステーション・番外編」と同じ内容のものが追加収録されています。)

気分はFMステーション、タイトーの名作DJ編。

〈収録曲〉
(すべてオリジナルバージョン)
エア・インフェルノ/WGP/ラスタンサーガII/オペレーションサンダーボルト/レイメイズ/ニュージーランドストーリー/マスター・オブ・ウェポン/功里金団

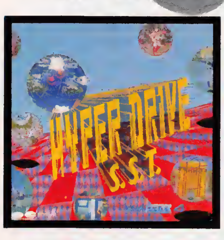
CD:PCCB-00037 ¥2,500(税込)
カセット:PCTB-00011 ¥2,500(税込)
特典:ZUNTATA解説書/エア・インフェルノ、WGP、ラスタンサーガII楽譜

ZUNTATA

これはもう、コンピューターエイジのバイブルだ。

ゲームミュージックバンドの頂点S.S.T.第4弾。
スーパーバイザーに野呂一生を迎え格段にレベルアップしたアレンジバージョン5曲とセガ最新作4タイトルを収録。

S.S.T.BAND



HYPER DRIVE

—G.S.M. SEGA 4—/S.S.T.

CD(2枚組):PCCB-00035 ¥3,200(税込)
カセット:PCTB-00010 ¥3,200(税込)

Now On Sale

G.S.M. 1500 SERIES

あの体感ゲームの名曲「アフターバーナー」が再び!



AFTER BURNER

SEGA S.S.T.BAND

特典:CDケースサイズ・カラーステッカー 解説書、楽譜付
PCCB-00032
CDのみ発売 価格¥1,500(税込)

ボスの倒し方・ワンポイント攻略

マジシャンロード

変身をうまく使って面白さ100倍

© ALPH
はんたあ

SNKのネオ・ジオで、プレイすることができるマジシャンロードのワンポイント攻略ということで書いていこう。

マジシャンロードというゲームは、とっても難しいアクションゲームだ。どこが難しいかというと、ザコ敵がたくさん出現する、無敵時間が短く連続的にダメージを受ける、ということなのである。

今回は、ボス、中ボスの倒し方を中心に攻略していこうと思う。

ステージ・1

中ボスは、ガイコツ騎士。こいつは、楯を持っているので、こちらの攻撃を防いでしまう。ダメージを与えられるのは、ジャンプをしている時だ。だから写真の位置で、剣を振りに来た時にだけジャンプして攻撃していればよい。

ボスは、まず上から落ちてくるつららを避ける。つららが落ちるのが止まったら、ボスは正体を現す。写真の位置で攻撃し、敵が弾を撃ってきたら、しゃがんで避ければ倒せる。


ドラゴンでもいける。でも難しい。

ステージ・2

中ボスは、シールドを張って突進してくる。音楽が変わったら画面外から出現する。こいつは、ジャンプ突進か普通の突進かは、見わけることができる。止まっている間にシールドを張ると、普通の突進なのだ。だから、写真のようにして待って攻撃するりご。


ドラゴンでは倒しにくいぞ。

ボスは、コアに撃ち込めば、破壊することができる。しかし、攻撃はコアのまわりで回っている防御石で防がれる。

防御石は、3回時計まわりに回ったら自分をかこんでしまう。こいつは、ひたすらスキをついて攻撃するしかない。サムライならば、一番前に出て攻撃すれば簡単に倒せるぞ。


こいつの攻撃を見切るのは簡単。

ステージ・3

中ボスは、メトロン星人のようなやつ。ジャンプして頭から斜めに体当たりしてくる。

こいつは、攻撃を受けるとジャンプをするので、近づいて、しゃがんで攻撃。プレイヤーの上を越えて反対側に出たら同じことを繰り返す。


サムライなら本当に楽勝。

ここのボスは強い。完璧なパターンは、ないであろう。地形が開いたり閉じたりするし、開いたときに、ボスが首を延ばして攻撃をする。

ボスは、口からレーザをはくか、プレイヤーの上から弾を撃つかのどちらかの攻撃をする。弾を撃つ場合は、写真の位置で上向きに攻撃すればいいのだが、必ずしも安全ではない。


こいつは、近づけばＯＫ!!

ステージ・4

中ボスは、空中を飛んで、ザコを降らす敵。ザコを3匹1セットで降らし、たまに弾も撃つ。

こいつは、横にいるうちは、ジャンプ攻撃、上にいるときは、上攻撃で簡単にやっつけることができる。

ボスには、安全地帯がある。写真の位置でしゃがんでいれば、弾には当たらないぞ。


ここでライデンを持ってこられれば簡単か？

ステージ・5


この場所は、弾には当たらない。

中ボスは、楯と斧を持った騎士だ。こいつの攻撃方法は、ジャンプしてからの斧攻撃と、斧を投げることだ。こいつは斧を投げ、キャッチするときと、ジャンプするとき、着地するときにしかダメージを与えられないぞ。こいつを倒すには、攻撃をよく見るしかない。

ボスは、目玉が弱点。写真の位置にいれば、上からくるシャボン玉だけを破壊すればいい。上からシャボン玉が来なければ、ジャンプして目玉に攻撃だ。


右奥でねばるしか方法はないのか？

ステージ・6

中ボスは女だ。まず、女の護衛がプレイヤーの左右に出現する。真ん中で左右どちらかの護衛を倒す。片方を倒すと、もう一方が正面にくるのでそれも倒す。中ボスが弾を撃って来たら、4回避ける。すると、シールドが消えるので、ずっと撃ち込めば倒せる。

ボスは、攻撃をしてくる所を順に壊せば終わりだ。難しくないぞ。

ステージ・7

中ボスは、騎士。剣で突いてくる。間合が狭いとダメージを受ける。自分が変身していなければ、剣で突いて来たとき、4発ダメージを与えて、ジャンプをする。そして下に攻撃でダメージを与える。すると動きが止まる。それを繰り返してOK。

ボスは、強い。こいつも、完全な安全地帯はない。変身していれば体力があるので、なんとかなる。こいつを倒せば、次は最終面だ。


こいつは、パターンを作って攻撃だ。

ステージ・8

最終面、中ボスのラッシュだ。女の敵だけは、少し方法が違う。まず、右の護衛の正面まで行って連打。やっつけたら、ジャンプしてくる護衛の下をくぐって、連打。あとは、ボスをやっつけるだけ。

最終ボスと戦う前に変身できる。6種類のうちの一つを選べる。ここは、ドラゴンを選ぼう。

ボスが、右側にいるときは、左端より少し右で右斜めに火をはく。ボスが、左側に来たら、左端に行って火をはく。

ボスが、爆発して中身が出現したら写真の位置で斜めに火をはいていれば倒せるぞ。


この場所は、ダメージを受けないぞ。

ニューゲーム3タイトル紹介

NEO-GEO 最新情報

●人類の英知の結晶が暴走する
サイバーリップ

SNKの新作、サイバーリップの登場だ。

ストーリーは……。アンドロイドを統制管理するスーパーコンピューター『サイバーリップ』が暴走。それによって統制されていたアンドロイドが、人類に対し宣戦布告をした。政府は連邦軍にサイバーリップの破壊を命じた。

プレイヤーは、リックとブルックを操作して、敵である「ヒューマーイド」「エイリアン」などを、数々のアイテムで倒し、大いなる謎を解き明かすのだ。

ステージは7ステージ構成で、3～6ステージにはマイナス・ステージがある。このゲームの大きな舞台になっている宇宙要塞『コロニー05』の中は簡単な迷路になっていて、各ステージはエレベーターで上下につながっている。

●力を合わせて敵を倒せ！
ニンジャ コンバット

こちらは、マジシャンロードを作ったアルファーの最新作。

199X年、ネオ・ニンジャシティが悪の忍者『幻妖斉』率いる影一族に襲われた。

正義の忍者『忍一族』の生き残り『ジョー』、『ハヤブサ』は、このことを知り敵の基地『ニンジャタワー』へと急ぐ。

『ジョー』『ハヤブサ』よ、『ムサシ』『カゲロウ』『ゲンブ』と共に『ニンジャコンバット』を結成し、『幻妖斉』を倒すのだ。

ステージ1（恐怖のニンジャパーク）
ステージ2（逆襲のくノ一軍団）
ステージ3（地獄のニンジャ地下鉄）
ステージ4（潜入ニンジャタワー）
全7ステージ構成だ。

●1つで3倍おいしいバイクゲーム
ライディングヒーロー

ネオ・ジオ初のバイクゲーム。

ライディングヒーローには、『ストーリーモード編』『ワールドグランプリモード編』『通信モード編』と1個のソフトで3倍おいしいゲームなのだ。

『ストーリーモード』は、ひとりのバイク少年が、いろいろなレースを経験し、様々な人たちと出会い最後に鈴鹿8耐に出場するというストーリー。もちろんメインとなるのは3Dのレースゲーム画面だが、会話画面や選択肢を持たせ、単なるレースゲームだけの無機質なものではなく、ドラマチックなゲームなのだ。

ワールドグランプリモードは、世界グランプリで実際に使用されているサーキット（10コース）で有名ライダーと競うのだ。

これがプレイ画面　3Dなのだ


5人そろって、ニンジャコンバットてか


すげー気持ちが悪い。うっ、はきそう。


世界初!! 前後左右360° 無制限回転!!

R-360

7月3日、セガの新作発表会にてR-360が登場！

本当に真っ逆さまになるぞーっ!!

でっかい！

設置面積4.5m四方！これ自体だけでもすごいけど、重さもすごい！1トン!!

筐体自体の寸法はというと、幅が2.5m、高さも2.5m。ん？背が高い！

重さと背の高さから判断してこれが入るところに制限がある。うーんこの辺どうなるのかなあ、ちょっと心配。

R-360の性能は…

筐体の姿、形については写真を見てもらうとして、数字等で出てる性能はというと、前後左右に360度まわることができ（無制限回転）、この動きは、モータを2基使用している。非常時に備えて緊急用ブレーキを装備している。

映像関係に触れると、普通のビデオゲームの映像はもちろん、レーザーディスクも接続可能となっているので実写ものも可能ということになる。

モニターは20インチを使用し、迫力満点！

サウンド関係に触れると、オーディオ用ミキサーを搭載してたり、ステレオはもちろんだけど、今流行のスーパーウーハーも装備している。

これだけのハードだからねえ、あとはソフトのほうの問題となるよね。

G・LOCをベースに

ソフトは、すでに発売されているG・LOCを使用。これをR-360用に開発したというもの。

今回の発表会では、体験モードとゲームモードがあるうちのゲームモードだけを見ることができた。

ゲームモードは、普通ゲームセンターでやるのと同じもの。体験モードは、ゲームをしなくてもジェット機のドッグファイトを味わえるというもの。後者のモードだと、実写をレーザーディスクでやると、まさに体感できるってことになるね。

これから先、どうつきつめていくかでもっとよくもなると思うので期待したいと思います。

（するする）



逆さまにもなるので、4点式シートベルトのほか、ジェットコースターのような安全装備もある。

手前のところで係員が安全を確保する。



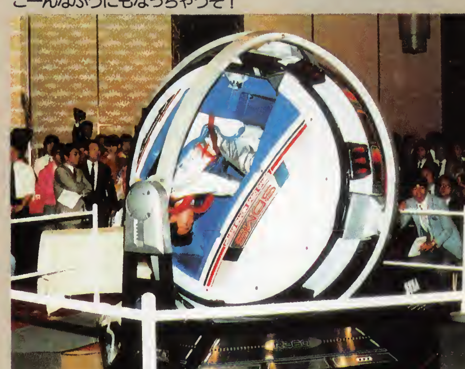
筐体の反対側。でかいロゴが見える。



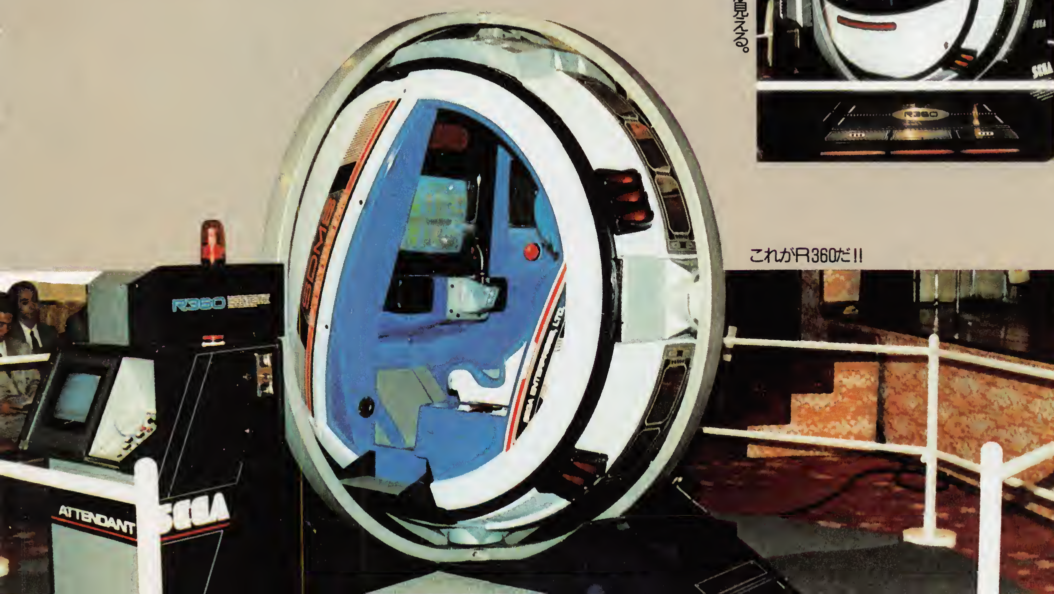


こんなふうにも！

こーんなふうにもなっちゃうぞ！



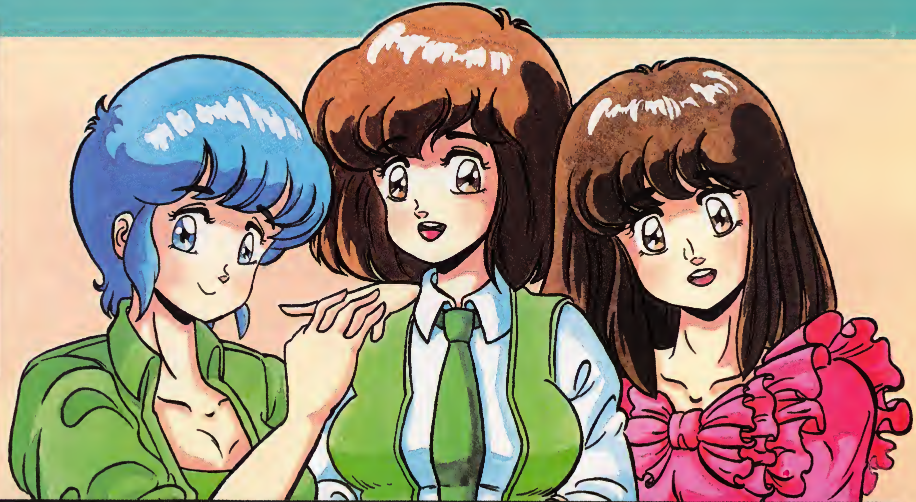
これがR360だ!!



これは、チェックだ！新作麻雀ゲーム



これが、アイテム表。買いだめができるので、できるだけ買っておいてソンはない。



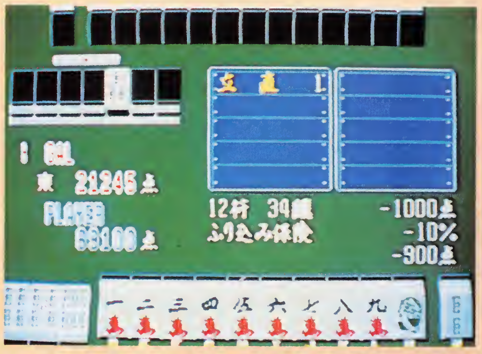


色っぽい女の子!!ちなみに、この女の子はゲームにはでてこない。おまけ。

Cビスコ

タイトル画面。なんかとっても地味。





実際のプレイ画面。ふり込み保険を使用中。

3人の女の子がアニメーションで登場！

3回目に突入した麻雀ゲーム紹介。今回はビスコの新作、「麻雀遊戯」を紹介するぞ。

女の子は3人！

登場する女の子は、3人。すべてオリジナルだ。

とくに目を引くのは、PⅡ、PⅢと同じぐらい、女の子たちが動くことだ。

登場する女の子の1人目は、『さやか』。彼女に勝つと、『はづき』の登場だ。最後は、『マイ』。3人とも、麻雀の腕は、すごいぞ。3人に勝つには、腕以上に運が必要だ。

パワーを使え！

麻雀に関しては、普通のルール。持ち点がなくなるとゲームオーバーだ。

パワーは全部で9種類ある。頻繁に使うものを説明しよう。

つみ込み師……これを使用すると、つみ込み師が色々な手をつみ込んでくれる。

勝負師……使用すれば、自模がめちゃくちゃ良くなる。しかし、理牌しないので、少々つらい。

神通力……ゲーム中に使用する。使用したあとの自模が完璧。要するに、リーチしたあとに使うと、一発自模ができる。

下心……女の子が脱いだ場面で使うと、普通では、見られない画面まで見られる。

それから彼女たち3人は、ゲームでよくしゃべるので、『はじめまして』ファンは、要チェックだ！

（はんたあ）



3人目に登場する『マイ』。この子に勝つのは難しい？おちついた感じが、とってもグー！



2人目の『はづき』。ブラジャーをつけていない。お尻のアップも見られる。



最初に登場する『さやか』。麻雀を始めてまだ1カ月。最近ラッキーが続いてるらしい。

「これをテレカに」編

順位	No.	得票数	ゲーム名	作者
1	54	65	ワルキューレの伝説	洸☆祐亜君
2	66	41	ナイトストライカー	POPTION君
3	22	36	スーパーリアル麻雀PII	竹井由佳さん
4	2	31	ダライアスII	LINDA君
5	32	30	フェリオス	川村真理さん
6	28	28	ワルキューレの伝説	川合健君
7	43	27	マーベルランド	MAZINMAN君
7	64	27	メタルホーク	桑田鴨志郎君
9	34	26	ロンパーズ	みさわぼこさん
10	18	23	ワルキューレの伝説	單気筒君
11	1	22	バーニングフォース	こーいち君

「味がありやがるぜ」編

順位	No.	得票数	ゲーム名	作者
1	66	48	ナイトストライカー	POPTION君
2	57	39	トリオ・ザ・パンチ	ちょっぱあ卍君
3	67	36	ワルキューレの伝説	Pop Off君
4	7	34	ストライダー飛竜	ぶれえりいどっぐ君
4	30	34	トリオ・ザ・パンチ	出多椅之君
6	55	33	奇々怪界	ぴーこっく君
7	64	31	メタルホーク	桑田鴨志郎君
8	2	30	ダライアスII	LINDA君
9	25	24	ドルアーガの塔	平景次郎君
10	17	17	ワルキューレの伝説	加藤浩伸君
10	36	17	ファイナルファイト	BIT君

＊預言者…キリスト、マホメットなどに代表される霊感によって授けられた神の意志を伝える者。一説では、近い将来にも現れると言われている。

たいへん長らくお待たせしました。

第3回

「カラーイラスト大特集」

ここに結果大発表!!

平成2年4月30日。闘いの火蓋は切って落とされた。70名の戦士たちの唯一の武器といえるものは、何の変哲もない長方形の紙片であった。人はその紙片をこう呼んだ――ゲーメストアンケート葉書!!

この日から1ヵ月もの長きにわたり、壮絶な闘いが繰り広げられた。このアートギャラリーにも似た、一見華やかな戦場を別世界のように思ってはならぬ。なぜなら、この戦争を動かしていたのは、紛れもなくあなた自身なのだから…。

今回、読者の方々から「テレカ予想」なるお手紙が何通か届きました。ここでその1つを紹介します。

★私、勝手ながらカラーテレカの予想?をさせていただきます。ではさっそく「これをテレカに」のほうから。

人物画の多い中、際立って目立っていたのが洸★祐亜君の「ワルキューレ」(54)と「アテナ」(29)。この2作品とも構図やキャラのポーズや背景など、常連も真っ青のデキで、配色・光る効果がメチャクチャウマイ!全作品の中でもNo.1のデキで、2作品のうちどちらか一方がテレカになるのは確実でしょう。

次にメカの絵については全体的にリアル調の物が多く、その中でも桑田君の「メタルホーク」(64)とPOPTION君の「ナイトストライカー」(66)が目立っています。

前者は「ヘリ」ではなく「本物のメタルホーク」を使ったアイデアと、メカニックな構図がスゴイし、後者はNSファンが泣いて喜ぶNSブロック体の文字を使って、Uゾーンをリアルに表現したところなどがスバラシイ。

さて、「味がありやがるぜ」のほうでは何といっても、ぶれえりいどっぐ君の「ストライダーぼのぼの」(7)でしょう。ハッキリいって爆笑ものでした。ほかには出多君の「トリオ・ザ・パンチ」(30)がおもしろい。そして忘れちゃいけないのが田中君の「ワルキューレ」(51)。ほかのワルキューレとは一線を画しており、特にサンドラの目ツキはかなりキテます。

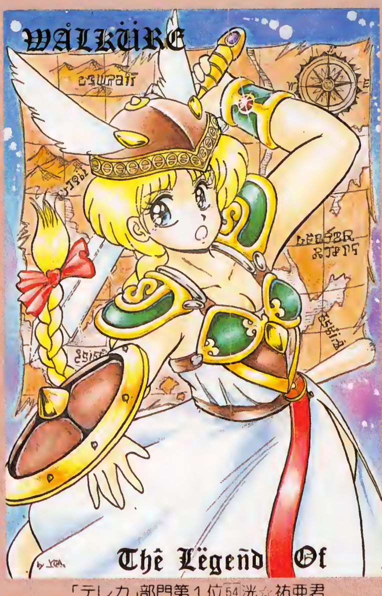
では最後に私の個人的な総合予想。(39)、(54)、(66)てとこかな?解説とちょっと違うけど。

(山口県　忍道風水君)

★結果的には微妙に違うものの、この天才的な予知能力に関して驚嘆のほかはない。彼が真の預言者*なのか、単なる平均的な一般庶民なのかは、やがて時が教えてくれるであろう。

葉書をくれた皆さん、どうもありがとうございました。第3回カラーイラストコンテストも、こうして無事終了したわけなんだけど、実は肝心のテレカが、まだできてなかったりするのだ。申し訳ないです。ただいま、メーカーさんと交渉中ですのでもう少し待ってくださいね。

(C・LAN)



「テレカ」部門第1位(54)洸☆祐亜君



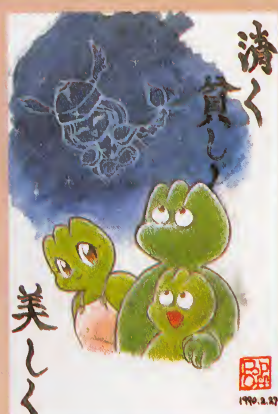
「味」部門第1位・「テレカ」部門第2位(66)POPTION君



「テレカ」部門第4位(2)LINDA君



「味」部門第2位(57)ちょっぱあ卍君



「味」部門第3位(67)Pop Off君


「テレカ」部門第3位(22)竹井由佳さん

The Future Is Now
SNK

快感が、カラダごと包み込む。
業界初（スフェロシンフォニー）3次元立体サウンド搭載。

熱い走りで、頂点をめざせ。

RPG要素満載の8耐編、世界のトップ・ライダーと戦うGP編、さらに通信対戦機能をも装備。ビッグ・タイトルの頂点をめざし、スーパー・テクで駆け抜けろ。

通信対戦機能
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー



46 MEGA

RIDING HERO
ライディングヒーロー
32,000円（税別）

必殺の忍法で、闇を斬り裂け。

近未来の大都市で激突する忍法。悪の忍者「影一族」を滅ぼすべく、「ニンジャコンバット」は敵要塞へと向かう。待ち受けるワナと、容赦ない襲撃の中を、奥義をつくして戦い抜け。

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー



46 MEGA

NINJA COMBAT
ニンジャコンバット
28,000円（税別）



凄いゲームを、連れて帰ろう。

NEO GEO

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

巨大なメガ数ならではのドラマ性。ゾクゾク登場する超ド級ゲーム。



軍用コンピュータが
突然暴走。
全人類を敵とみなした。

50 MEGA
サイバーリップ
8月中旬発売予定
28,000円（税別）

- マジシャンロード（46メガ）28,000円
- ナム-1975（46メガ）28,000円
- ベースボールスターズプロフェッショナル（50メガ）28,000円
- トッププレイヤーズゴルフ（62メガ）32,000円
- 麻雀狂列伝 西日本編（42メガ）28,000円

※価格に消費税は含まれていません。

最先端のゲームセンター・マシンと同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

最先端のゲームセンター・マシン。そこには、家庭用ゲームでは体験できない素晴しいドラマがある。「ネオ・ジオ」は、その興奮が家で楽しめるエンターテインメント・ギア。数々のスーパー・スペックが、あなたを未体験の世界へと導く。

劇的体験
MAX330MEGA



本体標準価格58,000円（税別）
※コントローラ×1、メモリーカード×1付属

■ご購入は、全国の玩具店で。■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。（ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中）

■お近くに取扱店が見つからない場合は、

多数のご要望にお応えして、「NEO・GEO」ハード・ソフトの通信販売を開始しました。（商品送料は当社負担）詳しくはSNK「NEO・GEO」なんでも相談室まで。

「NEO・GEO」なんでも相談室
☎06（338）8188

株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌ ヴィラージュビル 実用新案出願中 「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です

戦いは、もう人間の次元を超えた!!

Street Fighter™ 2010

ニイ　マル　イチ　マル

©1990 CAPCOM

ストリートファイターの未来版、ファミコンカセットで登場



レッド・スティング……1面のターゲット。尾の毒針で、攻撃をしかけてくるぞ。

カプコンの名作『ストリート・ファイター』が、パワーアップして、ファミコン版で帰ってきたぞ。業務用ストリート・ファイターと同じく、敵と1対1の戦闘が中心なのだ。

ストーリー

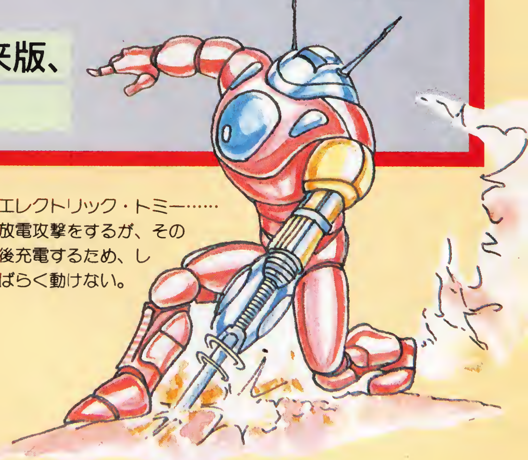
人間が新たなる開拓地を求め、他惑星に移住を始めたころ。

人間と異星人が入り乱れた社会で、おこる犯罪は凶悪化し、最悪の事態となっていた。

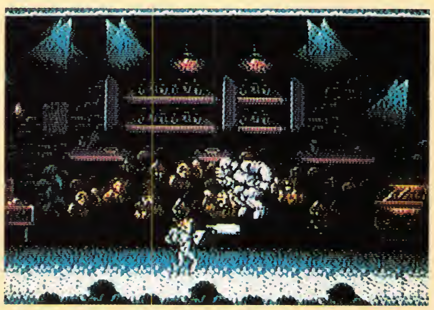
それらの犯罪者の多くは、みずからをサイボーグ化し、驚異的なパワーを手に入れていた。

しかし、AD2010年、サイボーグより凶悪で、破壊力のある『パラサイト』が現れる。

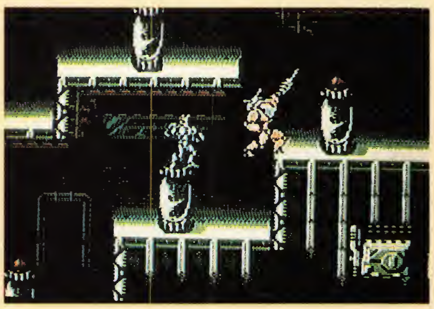
『パラサイト』は、装甲虫と呼ばれる、ヨロイのような生物を体に寄生させ、一体となることによって、驚異的なパワーを発生する。



エレクトリック・トミー……放電攻撃をするが、その後充電するため、しばらく動けない。



2面で戦闘中。体当たりが強い。



電気技師のようなやつ。変なやつだ。

肉体で勝負

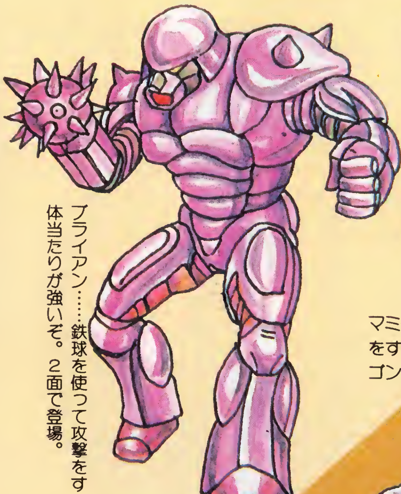
というわけで、プレイヤーは、ケビン・ストレイカー（主人公）を操作し、パラサイトを倒していくのだ。

戦いは、5つの惑星で繰りひろげられる。

地球（2010）……西暦2010年の地球は自らをサイボーグ化した犯罪者が急増し、手の施しようのない状態となっている。

森の惑星（タトウィン）……タトウィンは惑星全体の80％が熱帯性植物に覆われているためこう呼ばれる。以前は、危険のない生物が生息しているのみだったが、植物性パラサイトが侵入したため、現在は惑星全体が攻撃植物の固まりといえる。

砂の惑星（ダゴバ）……ダゴバは、惑星全体が岩と砂で構成されている。この砂は、鉄分を多く含んでいるため、惑星の強力な磁場に影響され、絶えず流れている。



ブライアン……鉄球を使って攻撃をする。体当たりが強いぞ。2面で登場。

水の惑星（ウォルト）……ウォルトは、惑星自体が水源のようなもので、絶えず大量の水を噴き出している。深海に棲む巨大生物も寄生され、パラサイトの巣と化している。

機械の惑星（マッシィーニ）……各惑星にばらまかれているパラサイトは、この惑星ですべて産み出されている。



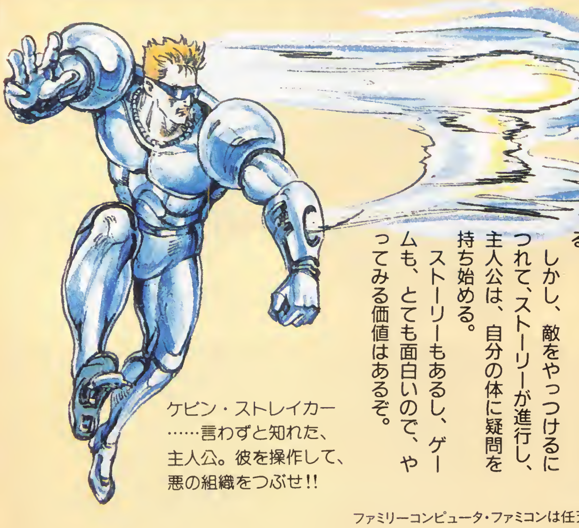
マミー……瞬間移動をして攻撃をする。まるで、ブラックドラゴンのウィザードだ。

深まる謎!

ゲームがスタートすると、ターゲットのモンスターが、表示される。要するに、そいつをやっつけちゃえば、次の面に進むことができるのである。

しかし、敵をやっつけるにつれて、ストーリーが進行し、主人公は、自分の体に疑問を持ち始める。

ストーリーもあるし、ゲームも、とても面白いので、やってみる価値はあるぞ。



ケビン・ストレイカー……言わずと知れた、主人公。彼を操作して、悪の組織をつぶせ!!

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	十	万	千	百	十	番	金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
				9	8	4	2	0		※								

加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕	備考		
		受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	十	万	千	百	十	円
				9	8	4	2	0

加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
	※								

払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎SVG-8(ハッピー商会製品)
¥34,800

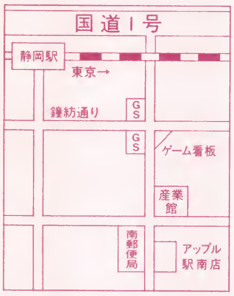
中古基板

激安販売!!

値段を完全攻略だ!

あの懐かしのゲームから
最新のゲームまで

在庫豊富……¥1,000より



麻雀
アクション
シューティング……



通信販売をご利用下さい。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

アップル

TEL 0542－87－5267
FAX 0542－87－5297
〒422 静岡市豊田1-1-43

──ゲームコーナーもよろしくね──
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店・静岡駅南店・清水店
営業時間は、全店共通 AM9時～PM12時
年中無休

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、中部銀行東千代田支店 (有)ママトップ 普通No.102947宛

定休日 水曜日
日曜日休みの場合があります。

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM11時～PM8時(平日)
AM11時～PM7時(日祝)

〈カプコンPCB〉
F－1ドリーム……¥13,000
ブラックドラゴン……¥12,000
1942……¥7,000
1943……¥12,000
闘いの挽歌……¥10,000
ガンスモーク……¥9,000
ラッシュ&クラッシュ……¥7,000
戦場の狼……¥3,000
ラストデュエル……¥12,000
ソンソン……¥4,000
虎への道……¥15,000
ドカベン……¥7,000

〈データーイーストPCB〉
ファイティングファンタジー……¥30,000
ロボコップ……¥35,000
スタジアムヒーロー……¥6,000
アクトフェンサー……¥13,000
SRD……¥9,000

〈アイレムPCB〉
R－タイプ……¥20,000
R－タイプII……¥50,000
Xマルチプライ……¥40,000
Mr.HELIの大冒険……¥40,000
ビジランテ……¥10,000
スペランカーII……¥5,000
ロードランナーII、III、IV……各¥5,000
迷宮島……¥7,000

〈ジャレコPCB〉
天聖龍……¥30,000
プラスアルファ……¥30,000
実力プロ野球……¥30,000
魔魁伝説……¥10,000
エクセリオン……¥4,000
銀河任侠伝……¥10,000

〈日物PCB〉
アームドF……¥12,000
妖魔忍法帳……¥5,000
テラフォース……¥10,000
テラクレスタ……¥9,000
UFOダンガー……¥8,000
ハイホー1,2……各¥5,000

〈コナミPCB〉
グラディウス……¥18,000
グラディウスII……¥40,000
サラマンダ……¥21,000
ライフフォース……¥23,000
サンダークロス……¥35,000
グラディウスIII……¥57,000
マンハッタン24分署……¥8,000
グリーンベレー……¥5,000
ファイナライザー……¥5,000
フラックアタック……¥12,000
フロッガー……¥3,000
コンバットスクール(Pナシ)……¥3,000

〈ナムコPCB〉
源平討魔伝……¥20,000
ファイネストアワー……¥95,000
マーベルランド……¥100,000
ワールドコート……¥50,000
ロンパーズ……¥55,000
ワールドスタジアム……¥53,000
スプラッターハウス……¥67,000
クラックス……¥30,000
バラデューク……¥8,000
ディグダグII……¥3,000
ギャプラス……¥8,000
ドラゴンバスター……¥9,000
メトロクロス……¥7,000
グロブダー……¥9,000

〈セガPCB〉
クラックダウン……¥65,000
フラッシュポイント……¥25,000
モンスターランド……¥13,000
ファンタジーゾーン……¥15,000
テディボーイブルース……¥7,000
忍者プリンセス……¥7,000
ペンゴ……¥3,000
フリーキック(基板のみ)……¥1,000
バンクパニック……¥5,000

〈タイトーPCB〉
Dr.トッペル探検隊……¥12,000
スラップファイト……¥12,000
飛翔鮫……¥13,000
火激……¥15,000
ダライアス……¥20,000
達人……¥50,000
カブキZ……¥15,000
レイメイズ……¥12,000
エレベーターアクション……¥3,000
ワードナの森……¥13,000
ヘルファイヤー……¥25,000

〈テクモPCB〉
ジェミニウィング……¥20,000
ラブリーカード……¥6,000
ソロモンの鍵……¥5,000
アルゴスの戦士……¥10,000
ティードオフP付……¥10,000

〈テクノスPCB〉
西遊降魔録……¥12,000
くにおくん……¥5,000
ザ・ビッグプロレス……¥3,000
熱血高校ドッジボール部……¥5,000
WWFスーパースターズ……¥85,000
エキサイティングアワー……¥5,000

〈その他PCB〉
スーパークラウンズゴルフP付……¥5,000
スーパーバレーボール……¥30,000
ザ・ディープ……¥15,000
ウィッツ……¥6,000
キングオブボクサー……¥3,000
ゴールドメダリスト……¥6,000
アトミックロボキッド……¥15,000
プログレス……¥3,000
怒(基板のみ)……¥5,000
チャンピオンベースボール……¥1,000

ROM

ナムコ(SYSTEM I)
ワールドスタジアム……¥5,000
デンジャラスシード……¥10,000
ドラゴンスピリット……¥9,000
ワールドスタジアム89……¥7,000
ワールドスタジアム89→88改造用……¥3,000
ブラストオフ……¥5,000
ワールドコート……¥5,000

ナムコ(SYSTEM II)
未来忍者……¥10,000
バーニングフォース……¥7,000
ファイネストアワー……¥10,000

タイトー(サブボード)
ファイナルブロー……¥12,000
ドンドコドン……¥12,000
メガブラスト……¥10,000
苦胃頭捕物帳……¥10,000
キャメルトライ……¥20,000

(その他ROM)
1943改……¥5,000
P－47……¥6,000
武田信玄……¥6,000

〈麻雀PCB〉
アイドル麻雀放送局……¥10,000
麻雀ファンクラブ……¥30,000
麻雀夏物語……¥25,000
ギャルの告白……¥15,000
ギャルの開花……¥20,000
スーパーリアルPII……¥7,000
スーパーリアルPIII……¥28,000
麻雀鹿鳴館……¥5,000
麻雀クリニック……¥7,000
麻雀大霊界……¥5,000
麻雀Gメン89……¥6,000
トリプルウォーズ……¥15,000
リアル麻雀……¥2,000
麻雀ビタミンC……¥7,000
麻雀シスターズ……¥3,000
麻雀フライデー……¥12,000
ジャンピューター……¥2,000
華弥生……¥5,000
華菖蒲……¥7,000
祇園花……¥10,000
麻雀放浪記掟……¥7,000
麻雀放浪記掟(青春編)……¥5,000
ナイトギャル……¥1,000
セカンドラブ……¥3,000
スイートギャル……¥2,000
セクシーギャル……¥2,000
がんばれ珍さん……¥3,000
浦島まーじゃん……¥10,000
麻雀カメラ小僧……¥6,000
麻雀学園I……¥7,000
麻雀学園II……¥12,000
美女っ子学園……¥5,000
美女っ子夢物語……¥5,000

イケイケ!!ニューパワー

GOGO NEW POWER

東亜プラン

開発者インタビュー

鮫、タイガーシリーズは私たちが作った!

みんなシューティングが好きな人ばかり





マンションの一室からの快進撃!

ぜんじ…東亜プランで作られた一番最初のゲームは何ですか。その当時はどのようだったのですか。

弓削(ゆげ)…私は昔、パソコンをやっていたのですが、どうしてもアーケードゲームがやりたくて、東亜プランに入社してゲーム作りを始めたんです。1作目は、某社から出た○○というゲームなのですが、その頃はマンションの一室を借り切って狭っ苦しい中でやってました。

上村…私は当時、弓削とは知り合いで、プログラムだけで手いっぱいなので、音楽をやってくれないかといわれてひきうけたのが最初のきっかけでした。

弓削…その後、タイトーから出したタイガーヘリがかなりヒットしまして、これが東亜プランの事実上の1作目となりました。

ぜんじ…友人から聞いたのですが、タイガーヘリの初めに入っているスコアネームを合わせると、TOA新宿三丁目となるそうですが。

上村…その頃、マンションの一室からまた場所を変えまして、新宿三丁目に移っていました。

ぜんじ…今では荻窪にビルを建てられて、快進撃を続けていますね。この大きな理由は、シューティングのシリーズのヒットだと思いますが、どうしてシューティングを作り続けてきたのですか。

弓削…シューティングが好きだったからですね(笑)。初めにタイガーヘリをヒットさせて、次にゲットスターを出したのですが、これが今ひとつダメで。この失敗が影響してますね。自分自身ではかなり気に入ってたのですが…。そんなこともあり、プレイヤーに喜んでもらえたシューティングをやろうということになりました。

ぜんじ…タイガーヘリの後は、スラップファイトがヒットしましたね。

上村…スラップファイトは国内であまり基板の数は出なかったのですが、プレイヤーには喜んでもらったようです。ロングに遊んでもらいました。

弓削…タイガーはできるだけシンプルに考えましたが、スラップファイトはできるだけ多くのものを盛りこもうと思いました。

個人的に隠れキャラなどは好きなほうなんです。スラップファイトを作っていたころに、すでに飛翔鮫、究極タイガーの構想はありました。

うまい人にも存分に楽しんでもらうゲーム作り

GOD…その後、飛翔鮫、究極タイガー、TATSUJINとヒットが続きましたね。

弓削…シューティングで、撃ちまくり、よけまくる快感を追求すると、ショットとボンバーという型に落ち着くんです。ボンバーでまとめて吹っとばし、ストレスを解消してもらおうと思って作っています。

TATSUJINは、初めスラップファイトのようにいろいろやってみようと思っていました。しかし、タツジンレーザーをメインの売りにするなら細かい技をあまりつけないほうがよいのではないかと変わっていきました。

YOUA…どのゲームが一番ヒットしましたか?

上村…究極タイガーが一番ヒットしましたね。日本以外の海外でもヒットしました。

鮫!鮫!鮫!は日本ではあまりヒットしませんでしたが、海外では売れました。国内でヒットしなかったのはマニア向けに難度を高くしすぎたのが問題だったと思います。

山河…東亜プランのゲームは、縦スクロールシューティングには終わりがありませんね。これはどうしてですか。

弓削…うまくない人はそれなりに、うまい人にはもっと先を遊ばせてあげたいという気持ちからです。マニアはプレイ時間を長くするといわれますが、マニアといわれる人たちもうまくなるまでにかなりお金を使うわけだし、もう終わっちゃったじゃつまらないでしょう。

GOD…うまい人のプレイを見て、やりたいと思うこともありますしね。

上村…そうですね。うまい人がやっていると、自分でもできそうに思うものです。どんな人でも楽しめるゲームを作りたいですね。

グラフィックも自由な気風

ぜんじ…グラフィックの点では、他のメーカーと、絵の描き方に特徴などはありますか?

荻原…ここは他の会社と違って、

構成：石井ぜんじ





グラウンド（背景）と敵とか、描く人がしっかり分かれていないんです。みんなまぜこぜに作って、あとで適当に組み合わせるという感じですね。

ぜんじ…企画との打ち合わせはどのようにやるのですか。

荻原…うちでは企画とプログラマーを兼ねているわけですが、あまり絵柄について細かい所はいいませんね。ある程度自由に描けます。

ただ、何もいわないでいると、ゲーム中の、置いてほしくない所にキャラを置いたり、弾を出すはずの所から出さずに、関係ない所から出したりされてしまいます。こんな時は早めにいわないと直してくれません。

他のメーカーに比べればいいかげんなのかもしれないですけど、これでわりとうまくいっていると思います。

ぜんじ…岩渕さんはどのような絵を描いてこられたんですか。

岩渕…入ったころ、ちょうどゲットスターを作っていたので、ゲットスターをやりました。その後究極タイガーをやって、ヘルファイヤーを描きました。

ぜんじ…シューティングのシリーズではいろいろな戦車がでてきますが、何かの資料を見て描いているのですか?

岩渕…うちではあまり資料みたいなものはありませんね。戦争ものは意外に描きやすいものです。ヘルファイヤーなんかは、世界が決まっていないので、自由に想像をふくらませて描けました。

ぜんじ…東亜プランでは、音楽はプログラマーがいっしょに担当していますね。

上村…そうですね。これが東亜プランの特徴だと思います。

当初は、人出が足りなかったし、私も弓削のほうも音楽ができるので自分でプログラムし、音もつけるということになっていきました。

ぜんじ…音を作る時、どういうことを考えますか。

上村…面の雰囲気に合わせて作るということはあまり考えません。一番考えるのは、ゲームをプレイしている人が、気持ちよく聞ける音楽であるかどうかです。

ぜんじ…それでは、それぞれの面の曲の違いはどのように出していくのですか。

弓削…ゲームが始まった直後の1面だからとか、前の面と違う雰囲気にしようとか、全体のゲームの流れに合わせていきます。

あくまでも、シューティングシリーズの音はプレイヤーがゲームをやっている最中に聞いて、ノリのいいものにしようと思っています。



左から弓削、荻原、岩渕、上村の各氏。

ぜんじ…それでは、曲がゲームと合っているかいないかはどこで判断するのですか。

弓削…人に聞いてみたりしますね。でも、面と向かって聞くと遠慮してあまりいってくれないので、そんな時はゲームに音を入れて陰から見ているんです。すると、いいたいことといいますから、それを聞いてきめます（笑）。

上村…だから、レコードなどで曲として聴いた場合、少し弱いかもしれませんね。レコードになったものを聴いてみるとそう思います。

ぜんじ…他のメーカーのサウンド担当の方と話すと、プレイヤーがやっている時に聞こえる音という話題はあまり出ないのですが。

弓削…それは曲として作るという姿勢があるからでしょうね。

ぜんじ…プログラムとサウンドを兼ね、なおかつプレイヤーとしてもシューティングが好きだという立場が考え方の差になるのでしょうか。

弓削…そうかもしれませんね。

ぜんじ…最後に、他社で好きなゲームと、これからの抱負をお聞かせください。

弓削…ゼビウス、スターフォースという所がとても好きで、一番好きなのがやっぱり縦スクロールシューティングなんですね。他のゲームを作っていると、内圧が高まってきます。それを一気に開放して、シューティングに爆発させていきます。

荻原…私はハレーズコメットですね。縦スクロールシューティングばかり作ってましたから、やっぱり一番好きなジャンルです。

岩渕…私もシューティングが好きですね。ただ、ゲットスターが気に入っていたのに売れなかったのが残念です。

上村…自分では平安京エイリアン、ロードランナーというところをやってました。でも縦スクロールシューティングは好きです。横スクロールはあまり得意じゃないですね。

縦スクロールシューティングがプレイヤーに支持されてきたのはうれしいことですが、私としては他のジャンルのゲームも支持されるようにがんばっていきたいと思います。

〜インタビューを終わって、みんなつくづくシューティングが好きなんだと感じました。いい意味でのアマチュア精神が生きていて、作り手とプレイヤーの距離がとても近い。それが東亜プランの強みなのではないかと思います。これからもがんばってください〜

重要面ピックアップ攻略
スノーブラザーズ

©東亜プラン

季節はずれのおもしろさ。雪玉けってすしくいねえ!

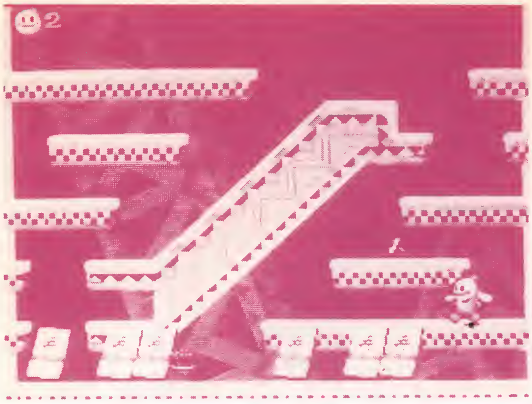
VMT・DAN

ホラーストーリーにひき続いて、東亜プランのコミカルキャラクターゲーム。やればやるほど、味がでる奥の深いゲームです。

寿について

6月号の紹介でも触れましたが、寿袋はある条件で出現します。そのある条件とは、雪玉をけるという1回の動作で、敵を全滅させればよいわけです。1封1万点と点をかせぐ人にはおいしいでしょう。

ただし、アイテムでプレイヤーマーク(1UPの素)が出現したときには、なぜか寿袋は落ちてきません。

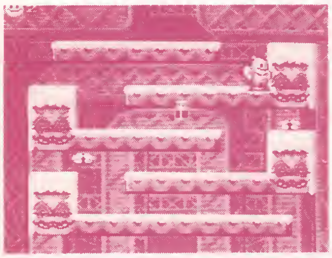


これが寿袋。これが1封1万点だぁ、まったくコトブキだ。

パワーアップ命

パワーアップには、ショットの威力アップ、射程距離のアップ、スピードアップの3種類がありますが、中でもスピードアップは重要で、これを持っているかいないかで難易度が大きく左右します。

特に前半は、パワーアップが出にくいので、見つけたらすぐにとりにいきましょう。



これをとれば、スピードアップ。まんが足でダッシュ!

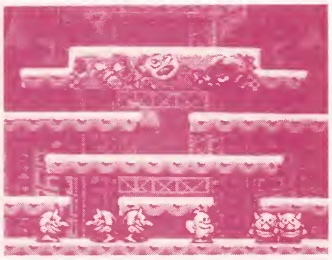
1~9面

赤ザコのみの面では、一番下で待っていれば全員下に降りてくるので、容易に全滅できるでしょう。

緑ザコのでる面では、火に注意して上まで登り、雪玉をころがせば全滅しやすいでしょう。全滅の基本は、雪玉と雪玉をぶつけるようにします。ぶつかった雪玉は、互いに逆方向にはじけとぶので、より広範囲の敵を巻きこむことができます。

また緑ザコは2度連続して火を吐くときがあるので、火の間をぬっていかずに、横に動き出したときに登っていくのが安全です。





10面

ボスが出してくるザコをつぎつぎと雪玉に変えて、ボスにぶつけましょう。

一番下か2段目の真ん中あたりが、比較的安全です。

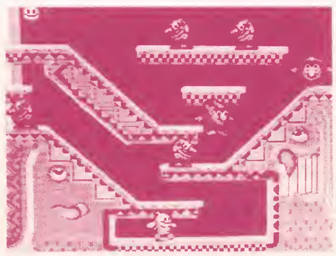
ザコのスピードが早いので、雪玉をたくさんためていると、雪玉の中からつっこまれるので注意が必要です。



14面

この面から忍者が登場します。つむじ風になっているときは、雪玉にも巻き込めないので、全滅は難しくなるでしょう。

この面では最初に素早く2段登り、忍者を雪玉に変えて最上段のザコ2匹が右に落ちる瞬間に、雪玉を右にければ全滅できます。



19面

10面台後半は、スピードアップを持っていないと、非常につらくなります。

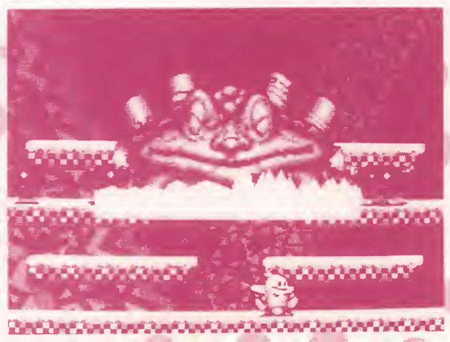
この面では赤を持っている場合、無敵時間の間に素早く一番上まで登り、中央に来た敵をつぎつぎと雪玉に変え、緑ザコを雪玉にしたあたりで雪玉をけります。



20面

この面のボスが出すザコは爆弾です。雪玉で倒すか、一定時間たつと自爆します。当然爆風に当たれば死ぬので注意しましょう。

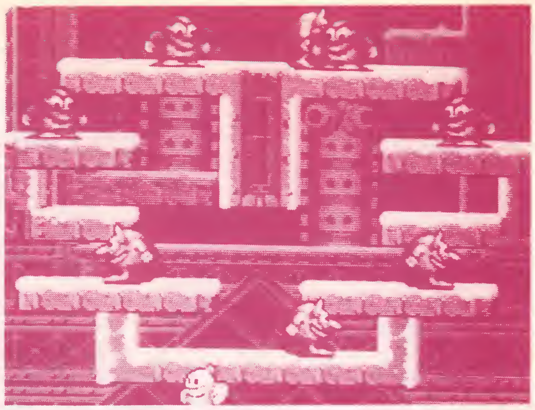
上から2段目が比較的攻撃しやすいので、雪玉を直接ぶつけるなり、壁にぶつけてはねかえりを利用するなりして倒しましょう。倒したザコが降ってきたときは、一時下に逃げること。

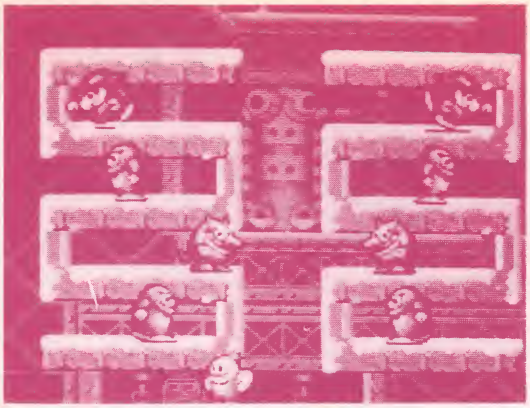


21面

この面から緑のザコで、下に火を吐くものがでてきます。下に吐くものは左右には吐いてこないので、上まで登ってしまえば問題はないはず。

この面では、とにかく上から3段目のくぼみに入ってしまえば、上からの火には当たらないので、あとはすきを見て登ってしまえば楽勝です。





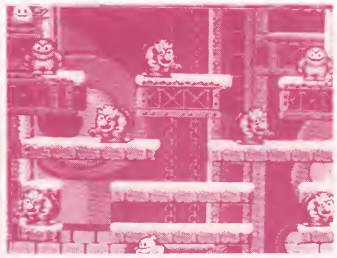
22・23面

この面は全面中5本の指にはいるくらいの難しさで、はまっている人も多いでしょう。

とにかく無敵時間に上に登りましょう。スピードアップがなければ、つらいですが不可能ではないはず。登ってしまえば楽な面です。

24面

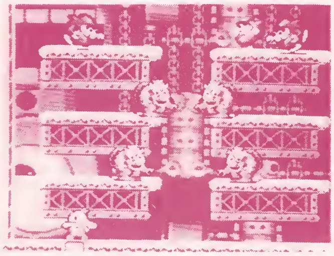
関取は倒さなくともクリアできますが、倒したほうが絶対安全です。真下は安全なので、下で左右に雪玉をつくり、緑ザコが降りてきたらすきを見て登って倒そう。



28面

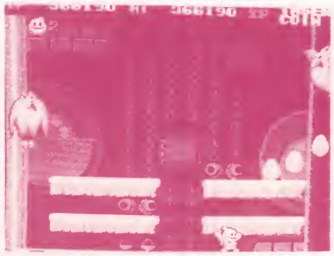
この面は、床はすべて通常のジャンプでは、登れない高さになっているので、関取を倒しにいかないほうが楽です。

まず左のほうにいき、関取の火の玉に注意しながら降りてくる敵を雪玉にし、飛んでくる手裏剣はジャンプでかわします。みんな降りてきたら一掃します。



30面

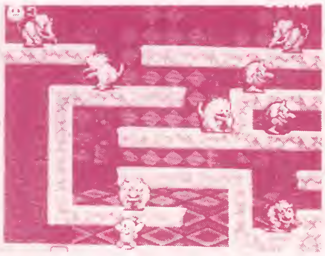
鳥が3つの卵を落として、中からヒナがでてきます。3つ目の卵は床があっても一番下まで落ちてくるので、惑わされないように。左右の端は追いつめられやすいので、なるべく中央で戦いましょう。



31面

この面から白ザルがでてきます。投げてくる玉が下につくと燃え上がります。

面が始まったら、素早く登って左上でねばっていると、敵が登ってくるのでタイミングを見はからって、全滅をねらいましょう。



39面

中央の3つの穴に入ると、雪玉に乗らないと脱出できないので、下に敵を誘って1匹ずつ倒すのが安全です。

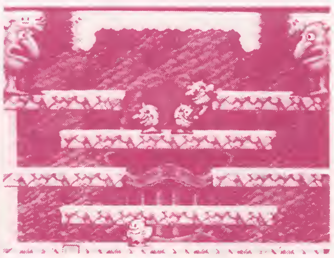
30面台では雪玉に乗らないと出られない穴が多いので、雪玉に乗って2つのボタンを同時に押せば、雪玉から脱出できるということ知っていると便利です。



40面

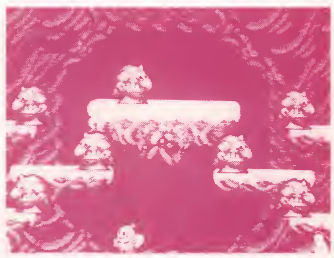
ひとまず2匹のボスがわかれるまで、下で様子をうかがいます。わかれたらボスの吐く火に注意してザコを雪玉にし、けりまくりましょう。ボスの動きをよく見て、自分なりのパターンを作りましょう。

ちなみにボスの雪玉との当たり判定は、全体ですがプレイヤーとの判定は、頭部半分上はありません。



41〜49面

40面台は床に穴がありますが、上下はつながっているので、下に落ちれば上から出てきます。当然登っていくよりも落ちたほうが早いので、スタートしたら下に落ちて速攻でカタをつけましょう。



50面

いよいよ最終面です。ボスはザコや油玉の入った泡を吐き、天井にあたると泡がわれて落ちてきます。油玉は下に落ちると燃え上がります。

またアイテムの入った泡や、ただの泡にプレイヤーがふれると、泡にくるまってしまうので天井にぶつかる前に、レバーを左右に振って脱出してください。

とにかく1匹だけを集中的にねらって倒してください。1匹になれば楽勝です。天井は一番下まで下がってこないのでじっくりやりましょう。

ちなみに、18分で時間切れクリアとなります。

ページの都合で、特に難しいと思われる面を中心に書きました。このゲームは20面台に難しい面が密集してるので、20面台のパターンができればクリアは目前です。

全滅パターンや2人用のパターンを研究すれば、ますます楽しさが広がるでしょう。



GOGO NEW POWER

イケイケ!! ニューパワー

東亜プラン

東亜プラン バリバリシューティング徹底比較

ぜんじ、やまかわ、YOUA

東亜プランといえば、なんといってもシューティング。タイガーヘリから始まりスラップファイト、飛翔鮫、究極タイガー、TATSUJIN、ヘルファイヤー、大旋風、ゼロウィング、鮫!鮫!鮫!と、シューティングを提供してきた姿勢は、他の追随を許さない。

これらのシューティングはよく似たゲーム性を持ちながらも、常にいろいろな可能性を模索している。その経過を各ゲームを徹底比較することによって検証してみた。

表を見て、それぞれを比較してみてほしい。また、表を見て、ゲームに燃えた日をなつかしむのもよいだろう。

タイガーヘリ

東亜プラン第1作!!

(開発者からのコメント)
東亜プランシューティングの元祖！ボムシステムを確立させた世界一のろまなヘリコプター。このゲームのお陰で会社移転、アコムローン返済、結婚、熱海2泊3日の社員旅行と社員の福利厚生にまで貢献した古き良き名作！タイガーヘリを語らずして東亜プランを語れず。



記念すべきタイガーシリーズの第1作は東亜プランの第1作でもある。原色が多いがグラフィックも当時ではかなり目を引く出来であった。シューティングの部分では、後々に出てくるシリーズの基本が備わっている。

また、このゲームでは自機のショットが強くなるのではなく、リトルヘリという自機の横にくっつく武器でパワーアップするという形式になっている。このリトルヘリのつけ方次第で場面場面の難易度が変わっていく戦略的要素があるのが特徴だ。

また、ノーマルショット(リトルヘリも含む)の射程が短いのもこのゲームの特徴である。おかげで、敵の戦車に弾がなかなか当たらないので熱い弾よけができる。

ただ、ほかのシリーズに比べて、いきなり出現してくる戦車の弾にやられやすい。だが、これ以後出てくるゲームで改良されている。

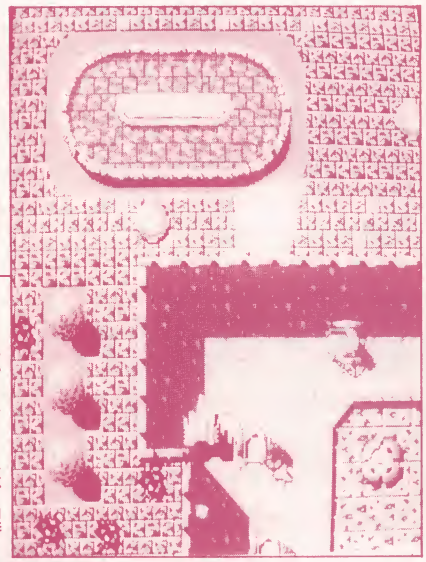
●

①縦スクロール。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…ボンバー発射。
③1周4ステージ、2周目以降2~4ステージの計3ステージ。トータルのエリア表示あり。
④ノーマルショット、リトルヘリー(前方)、リトルヘリ2(側方)の3種類。パワーアップの段階なし。
⑤リトルヘリー、リトルヘリ2、ボンバー、ボーナスターゲット(10個で1UP)。
⑥最高2個までストック可能。自機にボンバーがついており、そこに敵弾が当たるとボンバーを投下したことになる。
⑦スピードアップなし。標準=66。
⑧大型ボスはなし。
⑨1周約20分。30万点。
⑩敵は地上物のみ。コンティニューはなし。ショットの射程が短くなっている。隠れキャラとしてスポーツカー(1万点)がある。2周目以降は敵の弾の撃つ間隔が短くなる。

スラップファイト

武器の使い分けとヘルパー操作が面白み

(開発者からのコメント)
東亜プランナンバーワンのこのゲーム。社内人気、開発期間、隠しキャラ量、搭載兵器の種類、面数の少なさ、販売枚数の少なさ、知名度の低さ、どれを取ってもナンバーワン！スラップファイトのコンシューマ移植バージョン"スリッパナットー"乞うご期待。



スラップファイトは、当時マニアの注目を一点に集めたグラディウスにやや遅れて発売された。開発のほうでもやはりそれを意識したそうで、パワーアップはグラディウスに準ずる形式をとっている。

グラディウスが完成度の高いゲームであることは、周知の事実だが、ゲージ制を生かしたパワーアップができるという点では、スラップファイトも決してひけをとらないといえるはずだ。グラディウスがレーザーに頼りがちで、武器の選択がほとんど不要であったのに対し、スラップファイトはシーン、敵ごとにどうしても武器を使い分ける必要があった。

また、ヘルパーを使った点稼ぎも話題になった。ヘルパーは普通にプレイしていてもときどき現れる味方で、実は2P側コンパネで自由に操作可能。コイツのフルオート連射で隠れキャラ「インベーダー」を撃ち続けると、破格の点効率になる、というわけだ。

●

①縦スクロール。
②8方向レバー、左ボタン…攻撃、右ボタン…パワーアップ。2P側コンパネでヘルパーの操作。
③ステージの区切りなし。トータルのエリア表示あり。
④ショット、ボム、レーザー、ホーミングの4種類で、ウイングによりそれぞれ3段階にパワーアップ。パワーアップゲージ点灯中に右ボタンを押すと装着。
⑤スターマーク、1UP。
⑥ボンバーなし。
⑦最高5段階にスピードアップ。標準=47、最高=188。
⑧中ボスも含めて6機出現。
⑨1周約20分、60万点。
⑩敵は地上物のみで構成。コンティニューなし。各種パワーアップに対応した隠れキャラあり。ヘルパーは2P側のいずれかのボタンを押すとレバーで操作可能。コマンドあり。2周目以降は敵の弾がスピードアップ。8周周期で難度が戻る。

■文中の①～⑩
①スクロール方向
②操作方法
③1周のステージ数、及びエリア数
④パワーアップ形態
⑤アイテムの種類
⑥ボンバーの性質
⑦自機のスピード
(究極タイガーの標準速を100とする)
⑧ボスの有無
⑨1周にかかる時間、点効率
⑩その他

飛翔鮫
シンプル・イズ・ザ・ベスト

（開発者からのコメント）
このゲームの頃から自機のパワーが急激に上がり始め、〝デカイツラ〟してた敵たちも悲鳴をあげ出しました。〝コキタナイ〟ビル（新宿の某ビル）で制作していたため、早くここから脱出したいという気持ちが、あの扇形のショットを産み出したのではないかと思います。



シューティングゲームの第3作は飛翔鮫。それまでの東亜プランのゲームとは一線を画した、よりリアルなグラフィックは美しいのひと言。

ゲームはというと、前作のスラップファイトと比較すると、より単純でわかりやすいシステムになっている。武器も1種類だけなので、ゲームを知らないサラリーマンでもすぐできるということで大ヒットした。今でも飛翔鮫の残っているゲーセンは多い。

難易度的には前半こそ問題はないが、何周もすると一部の敵が異常なまでの堅さになる。敵が堅くてつらいというゲームも、シリーズの中ではこのゲームだけかもしれない。

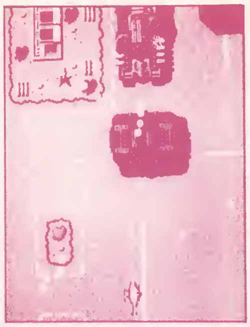
また、このゲーム以降サウンドの面でFM音源が使われている。

●

①縦スクロール（左右に多少の広がりあり）。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…ボンバー発射。
③1周5ステージ、2周目以降2～5ステージの計4ステージ。トータルのエリア表示あり。
④ノーマルショットの1種類で5段階にパワーアップ。
⑤パワーアップ、ボンバー、1UP。
⑥最高11個までストック可能。ステージクリア後ストック数に応じてボーナス得点になる。ステージの最初で3個になる。
⑦スピードアップなし。標準＝82。
⑧ステージに対するボスはなし。ステージ5で超大型飛行機が出現。
⑨1周約20分、60万点。
⑩1周クリア後、敵の弾のスピードアップ、2周クリア後敵の撃つ間隔が狭くなる。1周クリア後から16周目まで一部の敵の堅さがアップ。16周目をクリアすると難度が戻る。

究極タイガー
王道を行く純粋なシューティングゲーム

（開発者からのコメント）
飛翔鮫が、たまたまヒットしてくれたお陰で、念願の脱出に成功し（でも少し寂しかった）、さあバリバリやるぞ！というわけでこのゲームの制作に入りました。これがまたまた、たまたまヒットして、東亜プランがうれしい悲鳴をあげました。究極というとこれで限界のような気がしますが、究極タイガーは私たちにとって無限の可能性を教えてくれたゲームなのです。



鮫シリーズの代表作といえる究極タイガーは、発売当初はその難度の高さから、「ゲームになっていない」との声も聞かれた。しかし、「東亜プランのシューティング」と知ったマニアの関心は高く、最終的には1000万点達成者も続出した。

基本的には「飛翔鮫」と同じタイプだが、自機の遅さのわりに敵弾が極端に速いのが特徴。戦略的な要素も少なく、ひたすら弾をよけ、敵に撃ち込むといったシンプルさは、まさにシューティングの王道を行くゲームといえよう。

この究極タイガーの大ヒットにより「鮫シリーズの東亜プラン」というブランド志向が、定着したのではないだろうか。

●

①縦スクロール（左右に多少の広がりあり）。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…ボンバー発射。
③1周10ステージ。トータルのエリア表示あり。
④赤（バルカン）、緑（レーザー）、青（5WAY）、黄（十字方向）の4種類でそれぞれ10段階にパワーアップ。
⑤パワーアップ、ボンバー、武器チェンジ、ボーナスターゲット（ステージクリア時にボーナス）、1UP。
⑥投下後しばらくたって爆発。最高7個までストック可能。ステージクリアしても精算されない。
⑦スピードアップなし。標準＝100。
⑧各ステージ最後に出現。すべて地上物で、大型戦車または要塞の形をとる。
⑨1周約50分、250万点。
⑩武器チェンジアイテムは一定時間ごとに色が変化する。2周目以降は敵の弾がスピードアップ。

TATSUJIN
連射装置ブームの火付け役

（開発者からのコメント）
実はこのゲームの企画は、飛翔鮫の制作が終わった頃、既に究極タイガーと同時にあったのです。話し合いの結果、〝タツジン〟は後まわしにすることになったのです（人は私一人で勝手に決めたというが…）。自機のパワーアップに伴い、敵もかなりパワーアップしてプレイヤーの皆さんが、「腕が疲れる！」「痛い！」と悲鳴をあげました。御免なさい…。ところで、あなたは〝達人〟になれましたか？



究極タイガーのヒットで、東亜プランの次回作を期待する声が高まっていたところ、TATSUJINが発売された。マニアから一般層まで幅広い層に支持され、前作同様、比較的長い間ヒットを続けたといえるだろう。

TATSUJINはパワーアップシステムに特徴があり、アイテムを5個取って初めて1段階強くなる。アイテムのストックは死んでもなくならず、また、2段階上げてしまうと難度が高くなるということも手伝って、2段階まで強くせずに、ストックを残しておくという戦法が流行した。

連射装置を取りつけるゲームセンターがにわかに増えたのもこのころで、TATSUJINが与えた影響の大きさがわかるだろう。

●

①縦スクロール（左右に多少の広がりあり）。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…ボンバー発射。
③1周5ステージ（明確な区切りなし）。トータルのエリア表示あり。
④赤（パワーショット）、緑（達人ビーム）、青（サンダーレーザー）の3種類で、それぞれ2段階にパワーアップ。アイテムを5個取ると、1段階パワーアップ。
⑤パワーアップ、スピードアップ、ボンバー、武器チェンジ、1UP、2UP。
⑥投下後すぐ爆発。最高10個までストック可能。
⑦アイテムにより4段階にスピードアップ。標準＝94、最高＝224。
⑧5機出現（ボスがステージの区切りになっている）。
⑨1周約30分、150万点。
⑩パワーアップアイテムのストックは死んでもなくならない。1UPアイテムは特定の武器でのみ出現させることができる。

ヘルファイヤー
自社販売&横シュー！

タイガー路線とは違った弾撃ちというコンセプトでスタート。それではと、初の横スクロールにしてみたが縦と横ではゲーム性が大違いで苦心惨憺。市場では2P用メインだったが、もともと1P用に開発したので、こちらのほうが断然ベター。マニアで知らない人は是非プレイしてみてください。



東亜プランの©表示で出た初のアーケードゲームでもあり、東亜プランでは初の横スクロールシューティング。

シューティングの部分では武器の選択がプレイヤーの意思でできるので、ステージの地形・敵の出現パターンなども武器にあわせられている。プレイヤーも敵の出現パターンによって武器を変えていかなくてはいけないので、かなりいそがしいゲームである。

また、自機がほかのゲームに比べると大きく弾をよけることが難しくなっている。おまけに、ボンバーなんかないから難しいといえるだろう。

また、スピードアップがあるが、最高速にしてしまうと地形に激突してしまうことも多かった。

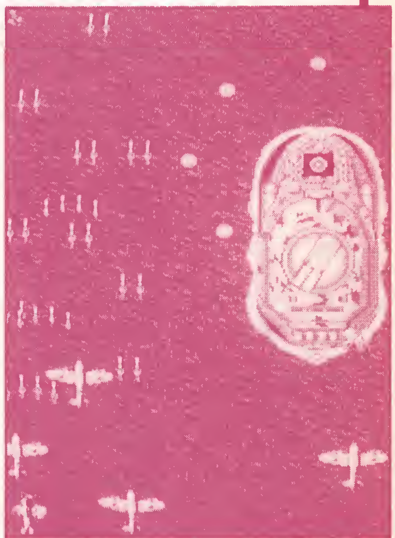
全体的にかなりきついゲームなのだが、1000万点プレイヤーはいる。マニアに不可能はない!?

●

①横スクロール。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…武器チェンジ。
③1周6ステージ。ステージごとのエリア表示あり。
④赤（前方）、黄（後方）、緑（上下）、青（斜め4方向）の4種類でそれぞれ5段階にパワーアップ。3段階目よりレーザーに変化する。
⑤パワーアップ、スピードアップ、ボーナス、1UP。
⑥なし。
⑦アイテムにより4段階にスピードアップ。標準＝94、最高＝235。
⑧各ステージの最後に出現。他にステージの途中に中間ボス出現。
⑨1周約30分、約80万点。
⑩2周目以降、敵の弾のスピードと量がアップ。5周目まで弾のスピードがアップ。2周目以降の最終ステージのボスの得点が70万点入る。2P同時プレイ可能。

大旋風
ヘルパーは強すぎた

（開発者からのコメント）
大旋風は、開発期間中にチーム５人のうち３人が結婚（成立した夫婦は２組）、さらにその１組には２世誕生、というおめでたの洪水の中で制作された。そんな戦闘物にあるまじき雰囲気が災いしたのか気負ってつけたタイトルも空しく、神風は吹かなかったのである。



飛翔鮫の続編が待たれていた時に現れたのが大旋風。実際には、鮫シリーズには属していない。
ゲームの作りとしては、タイガーヘリに近い部分がある。

敵が地上物のみで構成されていて、画面の左右にいってもスクロールせず広がりがない。その上で、ボスキャラに相当する強い敵がいたり、プレイヤーを援護するヘルパーというものがあったりと今風にアレンジされている。

ただ、ヘルパーを出して自機を画面の上にいかせ、敵の出現と同時に通すという攻略法を開発され、比較的1千万点達成者が多かった。まともに弾よけをする分には熱かったが…。●

①縦スクロール。
②8方向レバー、右ボタン、左ボタン…ヘルパー呼び出し。
③ステージの区切りなし。トータルエリアの表示あり。
④ノーマルショットの1種類で3段階にパワーアップ。
⑤パワーアップ、ヘルパー、1UP。
⑥最高2個までストック可能。ヘルパーを呼び出した直後右ボタンを押すとその場で爆発（ボンバー）。ヘルパーを呼び出し、ヘルパーが配置についたあと右ボタンを押すと、ヘルパーが敵に特攻する。
⑦スピードアップなし。標準＝94。
⑧大型のボスは4種類いるが、ステージクリアなどにはまったく関係なし。
⑨1周約20分、70万点。
⑩敵は地上物のみ。2周目から4周目まで敵の弾のスピードアップ。4周目以降は同じ。

ゼロウィング
超過激な横スクロールシューティング

（開発者からのコメント）
超堅いボスを右腕がちぎれるような連射で戦いたい。そんな人のために作られたのが"ゼロウィング"です!!（ウソです）ところで初めてタイトルを読む時"エロウィング"と読んでエッチなゲームだと思って100円入れた人はいませんか?やっぱりいませんね。ん…残念!?



東亜プランの最新の横スクロールゲームだ。

プリソナービームで敵を吸いつけ、弾を防げる所が独特のアイデアである。あまり重い敵を吸いつけると、自機が下に下がっていってしまう。しかし、敵を吸いつけるというアイデアはすぐれているものの、ゲームとしてはそれほど生かされてはいなかった。

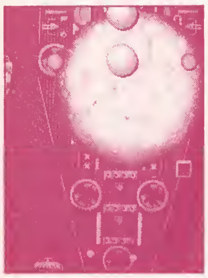
ゲーム内容は、ホーミングを主に使う、よけまくり、撃ちまくりのバリバリのシューティングである。ホーミングは、連射するととても多くの弾がでるため、連射装置ゲームとなっている。連射装置なしでは、耐久力のあるボス敵を倒すのは大変だ。

ゼロウィングの面白さは、最終面に凝縮されている。最終ボスの奇想天外な攻撃など、見どころ、やりどころは多いのだが、なかなかそこまで行けず、多くの人に知られていない。2周目以降はさらに難度が上がり、100万点が出ていないゲームの一つである。●

①横スクロール。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…プリソナービーム発射、ボンバー、ビームで捕らえた敵を発射。
③1周8ステージ。ステージごとのエリア表示あり。
④赤（ワイドショット）、青（レーザー）、緑（ホーミング）の3種類で、それぞれ3段階にパワーアップ。アイテムによるスペシャルパワーアップあり。
⑤武器チェンジ（パワーアップ）、ボンバー、スピードアップ、1UP、10UP。
⑥自機の正面に装着し、弾が3発当たるか右ボタンで爆発。
⑦アイテムにより3段階にスピードアップ。標準＝94、最高＝282。
⑧各ステージの最後にボスあり。他にステージ途中に中間ボスあり。
⑨1周約40分、110万点。
⑩2周目以降、敵の弾がスピードアップ。また、1周めでは弾を撃たない敵が弾を撃ってくる。3周目以降はそれまで単発で弾を撃ってきた敵が3-WAYで撃つようになるものがある。

鮫！鮫！鮫！
難易度が高く設定された

（開発者からのコメント）
硬派と謙虚を売り物にする私（?）にとって、今までのシューティングのスタイルを崩さず、新しい要素を入れ、プレイヤーの方に楽しんで頂くのは容易なことではありません。企画で悲鳴をあげた私は、たまたまヒットした"タツジン"のレーザービームを発展させ、ファイアーを企画しました。話しは飛びますが、ステージ－3のVGMは、"VICE IN TOKYO"という曲です（独り言です）。



今回のラインアップの中では一番新しい鮫!鮫!鮫!。路線としては飛翔鮫の続編として位置づけられているが、自機や敵がパワーアップしすぎて、飛翔鮫というよりTATSUJINに近くなっている。これは、パワーアップの形式やスピードアップできることからも感じとれる。

TATSUJINと比較すると、パワーアップに必要なアイテムの数が少なく、スピードアップの最高速が遅めになっていたりと、若干の改良点がある。しかし、逆に不親切な点としてアイテムの動き方が挙げられる。パワーアップアイテムはまだしも、スピードアップとボンバーのアイテムの動きはかなりいやらしい。

それに加えて、難易度の高さも目についた。敵の堅さはともかく、ザコであるべき敵の飛行機の動きがとにかくずるいの一言。全体的な難易度がもう少し低ければ、もっと広い層に受け入れられたのではないかと思う。●

①縦スクロール（左右に広がりあり）。
②8方向レバー、左ボタン…ショット、右ボタン…ボンバー発射。
③1周10ステージ。
④青（ワイド）、緑（ビーム）、赤（ファイヤー）の3種類でそれぞれ3段階にパワーアップ。アイテムを3個取ると、1段階パワーアップ。
⑤武器チェンジ、パワーアップ、ボンバー、スピードアップ、ボーナスターゲット（ステージクリア時にボーナス）、1UP、2UP。
⑥右ボタンを押し続けることにより画面の上遠くまで投下可能。右ボタンを離すと、すぐ爆発。
⑦アイテムにより3段階にスピードアップ。標準＝94、最高＝147。
⑧各ステージの最後で出現。倒さなくともステージクリア可能。一部空中物や複数で出現するものもあり。
⑨1周約45分、300万点。
⑩1周クリア時に100万点ボーナス。以後2周クリア時に200万点と…ボーナス。MAX1000万点ボーナス。各ステージクリア時にボーナスターゲットの得点にボンバーの残りの数が倍率になり加算される。2周目以降エブリエクステンドがストップ。2周目以降は敵の弾がスピードアップ。

■文中の①〜⑩
①スクロール方向②操作方法
③1周のステージ数、及びエリア数④パワーアップ形態
⑤アイテムの種類
⑥ボンバーの性質
⑦自機のスピード（究極タイガーの標準速を100とする）
⑧ボスの有無
⑨1周にかかる時間、点効率
⑩その他

DOHJIN コーナー

担当 APAPA

投稿規定

同人誌は、発行者（団体名、通販の有無、通販可の場合は値段および送金方法、読者へのメッセージを書いたものを同封して本を送ってください。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書で。伝言板の締切は8月20日必着。掲載は11月号です。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

ORUGA-BREEZE



笹岡ゆりの個人誌、A5判64頁オフ。ダライアスをベースにしたマンガ誌。

通販は300円の定額小為替+175円分の切手と宛名カードを同封で、お問い合わせは62円切手同封で。（〒605 京都府京都市東山区本町15-270-1 勝本幹子）

GAME COLLECTION



鴻上商事&SCREW発行、にお・れにこ&武内尚弥2人誌、A5判38頁オフ。イラスト、マンガ、フリートーク誌。

通販は送込み300円の無記名小為替+175円切手で。（〒157 東京都世田谷区北烏山2-9-5-308 藤原陽子方「GAME COLLECTION」）

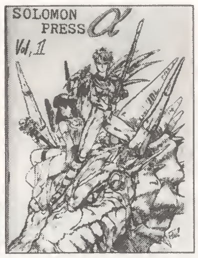
ELECTRIC BRAIN WORKER



spread"D"Project発行、B5判44頁コピー。スーパーハングオンとナイトストライカーのマンガがメイン。

通販は、無記名小為替+切手合計380円分で。（〒874 大分県別府市吉弘町7-2 シティハイツセジュール203 栗林方 九頭龍騎S.D.P.宛）

ソロモンプレスα



ソロモン発行、A5判80頁コピー、表紙特殊紙。

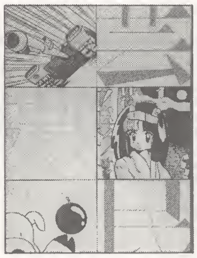
問い合わせは62円切手同封で。（〒652 兵庫県神戸市兵庫区荒田町3-64-3 桜井秀樹）

Force Field Vol.4



Studio Force Field発行、B5判64頁オフ、表紙2色。「メインのマンガはマーベルランド、ファイナルファイト、フェリオス。損はさせません。通販は送料込み600円ですが、まずは62円切手同封で問い合わせを」（〒280 千葉県千葉市道場南2-11-3 植草将長方 SFF通販係）

芸夢民



大阪芸大SF研究会発行、A5判58頁オフ、表紙2色。アーケードゲームのマンガ&イラスト誌。

通販は送料込み400円の無記名小為替+175円切手で。（〒585 大阪府南河内郡河南町東山1-1 コーポ内堀212「狼の谷」梶原康弘）

SEVEN DAYS



夢☆MILK発行、A5判76頁オフ、表紙カラー。「県民だけで作った、RPGがメインのゲーム本です！」

通販は送料込み600円為替+250円切手+宛名カードで。（〒311-14 茨城県鹿島郡旭村鹿田900-3 佐伯富士子）

今かたきをとってやるぞネイ!! III



FINAL BATTLE



サークルGIRLS SQUARE発行。「今かたきを――」はB6判54頁コピー、表紙特殊紙。PSIIがメイン。通販は送込み小為替+切手合計450円分で。「ファイナル――」はA5判84頁オフ、表紙カラー。DQとFF中心のFC本。通販は送込みで小為替+切手合計710円分で。

どちらも宛名カードと在庫切れの時のための62円切手同封をお願いします。（〒806 福岡県北九州市八幡西区西鳴水2-7-18-103 松尾方）

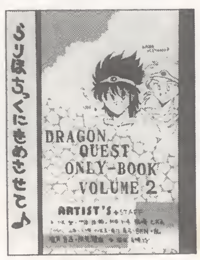
WIG



佐藤ちょーちん発行、A5判28頁コピー。イラスト、マンガ、フリートーク誌。

通販は送込み200円の無記名小為替+120円切手で。（〒038-38 青森県南津軽郡藤崎町矢沢字福富5番田115 佐藤方「WIG」）

らりほちっくにきめさせて



すらつむ共和国発行、A5判52頁オフ、表紙2色。「通販は送料込み600円の無記名小為替で。先着15名様には、前回作った本をプレゼントします。」（〒191 東京都日野市多摩平2-6公住1-16-305 高橋方すらつむ業務課）

どらごんず



くらいむくえすと発行、まつやま登個人誌、A5判36頁オフ、表紙カラー。「DQを知らない方にもわかるように構成しております」

通販は送込み300円の無記名小為替+175円切手で。（〒198-01 東京都青梅市二俣尾4-1048-1 岡部理恵方 D係）

竜王クエスト

竜王訪査友の会発行、B6判44頁オフ、表紙2色。DQ I～IVのパロディマンガ誌。

通販は送込み300円の無記名小為替+175円切手で。（〒464 愛知県名古屋市

伝言板



千種区園山町2-3-11　園山スリーハウスC棟102号室　近藤清美)



3時のかぼちゃパイ

かのうちあん個人誌、A5判20頁オフ。「大好きなDQシリーズです。遊び人が多いような…」
通販は送込み200円の無記名小為替+120円切手で。(〒649-64　和歌山県那賀郡打田町下井阪40　木村和江)

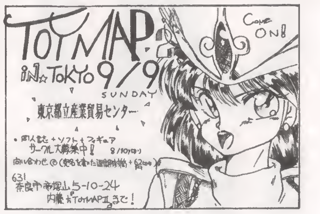
☆ギャルズ♡アイランドのDOHJINコーナーで「NEOROMANTIC2」を5月3日前後に通販申し込みして、まだ届いていない人、ご連絡ください。(〒343　埼玉県越谷市宮本町3-43　霜越マンションB-266　高橋方　すみよしひでかず)

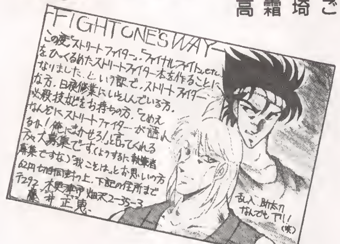


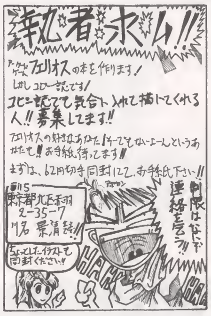


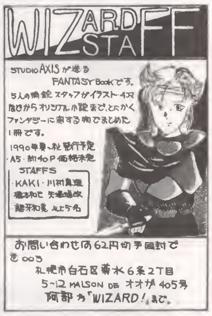


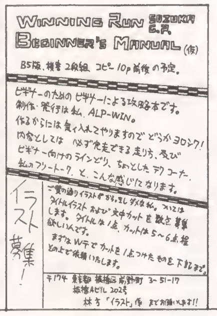














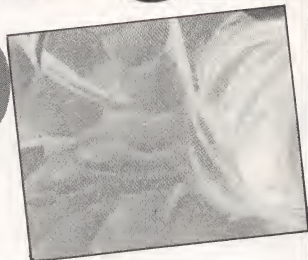
▼今月号のとじ込みアンケートハガキで送ってね♥▲

ぜんじの

GAME CATCH UP

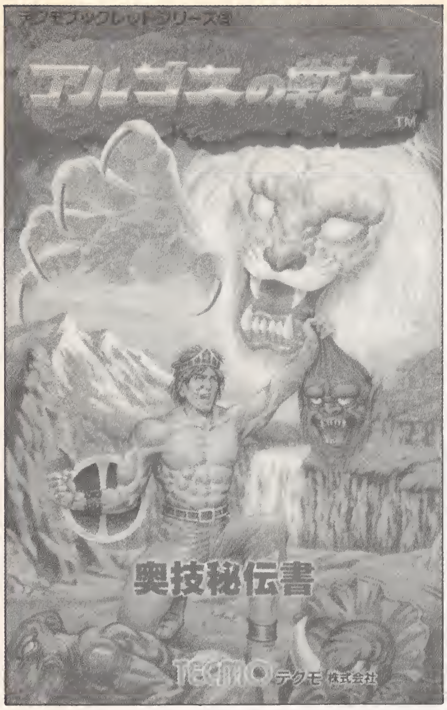
アルゴスの戦士

アクションゲームの名作



キャラクターの魅力

アルゴスの戦士は、1986年に発売されたテクモのキャラクターアクションゲームです。当時としては卓越したグラフィックとオリジナル性を持ち、文句なく面白い名作でした。



これがアルゴスの戦士奥技秘伝書だ。

その面白さの理由の一つは、キャラクターの良さにあります。これらのキャラクターは、テクモがゲームセンターに配布した、アルゴスの戦士奥技秘伝書に名前が記されています。

当時はゲーム専門誌はありませんでしたから、この小冊子は私たちプレイヤーにとってとても魅力あるものでした。

テクモは、テーカン当時からゲームの説明の小冊子を出しています。この奥義秘伝書に描かれていたキャラクターを紹介してみましょう。

キャラクターの中で、一番悩まされたのが、ウルフ一族です。こいつは、縦に高く重なる「塔狼縦撃破」、1匹を踏み台に跳んでくる「跳狼飛襲技」、軍団で突っこんでくる「軍狼速進破弾」の3種の攻撃をしかけてきました。

塔狼縦撃破の時は、タテに並んでいる所を一気に倒すと1万点ボーナスで、ただのボーナスキャラなのですが、地形が複雑なところでガンガン飛んでこられるとなかなか大変です。

他にも、ムチで人間をいたぶることを至上の快楽とする「サティス」、洞窟の中に飛んでいる吸血コウモリ「クロケット」、溶岩を喰って生きている溶岩男「ドロロン」など、さまざまな敵がいました。

操作性バツグン

また、操作性がとてもよかったことも人気を長くした原因だと思います。

アルゴスの戦士は、空中で自由自在に動けます。しかも、ほとんどの敵の上に乗っても死なないので、敵のまっただ中を飛び回ってかわす快感はなんともいえないものがあります。

敵の上に乗った場合、「踏殺のインドラ」を持っていると敵を殺すことができます。特に、中ボス風のでっかい「スナイパー」を踏み殺すと「跳踏潰殺技」となり、5万点がもらえます。敵を踏み台にしたり木の上に登ったりするとやりやすい技でした。

また、空を飛んでいるデビンという翼竜のような敵にうまく乗ってしまうと、乗ったままゴールに行けてしまうという技もありました。この場合は踏殺のインドラを取ってしまうと殺してしまうのでできません。高い所を鳥に乗ったまま高見の見物をするのはとっても気持ちのよいものです。

100万点の隠れボーナスも話題を呼びました。この100万点ボーナスを探すために、いろいろな所を探し回ったものです。

私はクリアするまで100万点の場所がわからず、クリアしてから情報がどこからともなく流れてきて知りました。その場所は13面の廃墟跡で、空中に北斗七星の形に出現する星を6つ出し、最後の1つの場所から100万点の奥義秘伝書が出るというものでした。

100万点ボーナスの他にもいろいろボーナス点がありました。すでに紹介した1万点と5万点ボーナスのほか、星を7つ集めると「七星凶転喜」で7万点、インドラを5つ集めると五神体得技で16万点でした。

アルゴスの戦士の最もすばらしい所は、キャラクター性が強烈でグラフィックが美しいと同時に、ゲーム性がすぐれていたという所です。各種ボーナス点がゲームの中でうまく生きていた点が、今のゲームにはあまりない特徴でしょう。ボーナス点もゲームを面白くするように、しっかり考えられていたのです。

この頃のテクモは、テーカン時代からボンジャック、スターフォース、ワールドカップと続いていて、出せばヒットという状況が続いていました。この後、ソロモンの鍵まではテクモの黄金時代といってよいでしょう。

キャロットになかったテクモゲーム

しかし、こんなにすばらしいゲームであるアルゴスの戦士も、当時のマニアの間では今ひとつ盛り上がりませんでした。なぜか？それは、ナムコ系のゲームセンターに入らなかったからです。スターフォース、ワールドカップなど、ロング、高インカムのゲームでさえ、テクモのゲームはナムコ系には入っていません。

当時はナムコのゲームセンターといえば、マニアの天国でしたから、盛り上がりに欠けるのはしかたのないことでした。それで、ゲームの歴史を振り返る時、テクモのゲームはついつい見逃されがちなのではないでしょうか。今回、あえてナムコの名作をとりあげず、テクモのアルゴスの戦士をとりあげたのは、そこに理由があるのです。

私はその頃、キャロットを中心に遊んでいたわけですが、テクモのゲームがナムコのゲームセンターに入らないのを不思議に思っていました。プレイヤーが望むゲームがなぜゲームセンターに入らないのか？こんな疑問を持ちつついろいろな人に会い、ゲーム業界とはどんなところかと少しずつ知っていくことになります。

アルゴスの戦士は、それほど個人的にうまかったわけではありません。しかし、キャラクターよし、ゲーム性よしの文句なしの名作だと思いますし、ゲーム業界とは何かと考えるきっかけになった思い出深いゲームでした。

さて、来月は、個人的に特に思い出深い、元祖「魔界村」について書いてみたいと思います。読者の皆さんも、とりあげてほしいゲームがあったらどんどんこのコーナーあてにリクエストしてください。私の覚えている範囲でとりあげていきたいと思います。



泣くな青春



げむげむの評判が良い理由

①安くて品質が良い
②在庫が豊富
③注文方法が簡単、安心システム
④対応がさわやか
⑤サービス・特典がいっぱい

ゲムゲムの基板ならもう泣かずにすみます。

げむげむは商品先送り、代金後払いです。

特別割引実施中！

5,000円以下の基板	3枚以上お買上げの場合	15%引き
	5枚以上	〃	30%引き
5,000円以上の基板	3枚以上お買上げの場合	10%引き
	5枚以上	〃	20%引き

会員証をお持ちの方は、スタンプをためると1万円引きになります。(ハガキでご請求下さい。)

在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

マーベルランド	
トライゴン	
ボナンザブラザーズ	
バーニングフォース	95,000
クルードバスター	90,000
ダイナマイトデューク	80,000
ポンピングワールド	75,000
スーパーフォーミュラー	70,000
達人	65,000
トリオザパンチ	60,000
MIA	55,000
ダブルドラゴンII	50,000
MR.ヘリの大冒険	45,000
餓流禍	40,000
P−47	40,000
悪魔城ドラキュラ	35,000
地獄めぐり	35,000
フラッシュポイント	30,000
究極タイガー	25,000
ヘビーバレル	10,000
ドラゴン忍者	15,000
タフターフ	18,000
ロードオブキング	20,000
マーベルランド	25,000
E−スワット	25,000

ロムキット

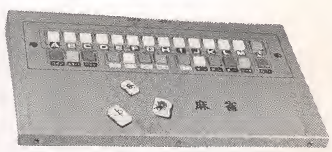
妖怪道中記	8,000
ドラゴンスピリット	10,000
アサルト	10,000

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。



写真はRPS-8内蔵タイプ SVG-8

標 準タイプ SVG-8 ¥34,800ー
RGBタイプ SVG-8 ¥29,800ー



麻雀パネル ¥9,800ー

幻夢幻夢

(げむげむ)

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

ゲームランダムインフォメーション

第3回ゲーム懸賞論文

大募集

熱筆を待つ!!

毎回数多くの力作が寄せられるゲーメスト/コインジャーナル共催の「ゲーム懸賞論文」をまた大募集だ。募集要項は以下の通り。みんなの意見、待ってるぞ。

テーマ

・ゲームセンターへの批判・要望
・私とゲーム（経験談）
・最近のゲームへの批判・要望（難易度・面白いゲームとは）
・ゲームの魅力（一般論・作品論両方を含む）
・偏見への怒り（校則、学校、親、社会などに対して）
・その他（ハイスコア、マナーなど何でもOK!!）

応募資格

年齢、職業、性別不問、プレイヤー・オペレーター・店員・メーカー社員・業界関係者の参加も歓迎します。

応募規定

400字詰め原稿用紙10枚以内、未発表のものに限る。住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記してください。

応募先

〒101 東京都千代田区内神田1−15−15 柴田ビル
㈱新声社内「ゲーメスト」ゲーム懸賞論文係〈担当/高橋己代子〉
〒530 大阪市北区兎我野町9−23 聚楽ビル503
㈱コインジャーナル内「コインジャーナル」ゲーム懸賞論文係〈担当/佐藤 匡〉
・「ゲーメスト」「コインジャーナル」どちらへのご応募でも構いません。

賞金（品）

最優秀賞……5万円（1名）
1席………3万円（2名）
2席………2万円（2名）
3席………1万円（2名）
佳作………賞品（数名）
※参加賞もあります。

◆締め切り/9月30日(当日消印有効)

当選作品発表/ゲーメスト、コインジャーナル11月末発行号

コナミレーベル ファンの集い

矩形波倶楽部がやってくる

おなじみ矩形波倶楽部がみんなの所にやってくるぞ。

8月23日の大阪を皮切りに名古屋8/24、横浜8/28でホットなライブを繰り広げる。トークショーやゲームなどほかにもいろいろな催しが予定されてるからお楽しみに!!

応募方法は応募券（ゲーメスト9月号34ページにあります）を往復ハガキに貼って住所、氏名、年齢、職業を記入。

あて先は、〒112東京都文京区音羽2−2−2 アベニュー音羽 キングレコード㈱映像事業本部「コナミレーベル・ファンの集い」係まで。

抽選で計1300名をご招待。当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。応募の締め切りは8月10日（消印有効）。

マルチメディア時代の

シャドーブレイン

ヴァーチャル・リアリティ・ワールド・ゲーム

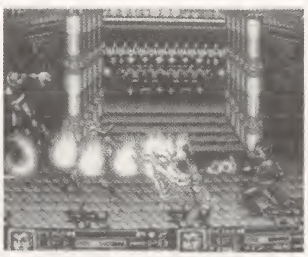
ポニーキャニオン・サイトロンからファミコンRPG「シャドーブレイン」の制作が発表された。

この「シャドーブレイン」は基本コンセプトをヴァーチャル・リアリティ・ワールド（擬似現実の世界）においたオール3D表示のRPG&アドベンチャーゲームで、FC、ビデオ、CDといったメディアをリンクさせ、今までにないゲームの世界を構築している。

発売は今年の年末の予定。

ネオ・ジオ

筐体とソフト4本いっきょに発表


ニンジャコンバットだ。



ネオ・ジオの新作発表があったぞ。

今回は筐体とソフト両方の発表で、筐体は19インチ・テーブルタイプ「MVS」。ソフトはライディングヒーロー、ニンジャコンバット、サイバーリップ、スーパースパイの4本だ。ライディングヒーローとニンジャコンバットはすでにプレイした人もいるのでは?

続々、新作発表予定のネオ・ジオはやっぱり要チェックだ。

ゲーメスト

ライター大募集!!

攻略&増刊号

日頃、ゲーメストに不満爆発の君、500円もとってちっとも役に立たないとおっしゃる君、うっぷんを晴らすチャンスがやってまいりました。

①攻略ライター②増刊号スタッフを募集します。よろしく。

応募資格・方法は次の通りです。

資格

①、②とも新声社から1時間半以内の通勤圏にお住まいで文章を書くのが好きな人。モノをつくるのが好きな人。体力的、精神的にムリのきく人。

①を希望の方は、平日の昼間時間のとれる方に限ります。

方法

①、②とも履歴書（自分の得意なゲームの分野も明記）に加え、①を希望の方は、自分で選んだゲームの攻略記事を400字詰め原稿用紙3枚にまとめて、いっしょに送ってください。

②を希望の方は、自分のやりたい企画を400字詰め原稿用紙3枚にまとめていっしょに送ってください。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1−15−15 柴田ビル
ゲーメスト編集部採用係

締め切り

8月15日必着

ご応募いただいた方には、書類選考の上、面接日時をご通知いたします。電話でのお問い合わせはご遠慮ください。

なお、応募書類のご返却はいたしません。

ということで、ふるってご応募ください。待ってます。



8月29日 水曜日だあーっ!!

第3回 ゲーメスト杯争奪

コラムス大会開催!!

もうおなじみだね、この企画は！ もちろんゲームはセガのもの。今回はコラムスでやるぞーっ！ 出たい読者は早速はがきを出して、練習しよう!!

第3回は、コラムスで勝負!!

テトリス大会、スーパーモナコGP大会と熱い戦いが行われたゲーメスト杯争奪ゲーム大会も今回で3回目。ただ今大ヒット中のセガのゲーム「コラムス」にてゲーム大会が開かれることが決定しました。

パズルゲームとはいうものの、アクションの要素がものすごく強いゲームなので、うまくなるまで時間がかかるということでこのゲームを難しくしている。そんなことからコラムスをやっていない、という人も多いはず。コツコツと毎日数回ずつやっていくと目に見えてうまくなるんだけどねえ。受験勉強と同じだねこれ。根気も必要だということをいいたい。

いつ、どこで、どんな内容?

このお知らせから大会まで1カ月あるし、まして夏休み中だから特訓もできる！出場が決定してからだと遅れをとるかもしれんから早速練習だね。

そこで、まずは日時から。8月29日、水曜日。午後1時より開始。予定では2時間ほどで終了する感じでいますが、どうなることやら。

場所は、セガ本社。出場者は、応募してくれた読者から選ぶ形をとり、決定するので、突然会場に来てもできません。入れませんのであしからず。

やるゲームはコラムス。これはもう発売されているものだし、ほぼどのゲームセンターにもあるものなので、見たことのない人はいないはず。

ゲームの進行は、16人でトーナメント方式により1位を決めるもの。1位になるには4回戦わなければならない。大変だぞ～！

勝ち負けは点数にて決定。いかに稼ぐかで勝負が決まるわけだ。どう稼ぐかは、本人次第だね。それよりは長く続けるほうが大切かもしれないね、このゲームは。

16人でプレイをして、優勝者、準優勝者、3位、4位、入賞者（5位から8位の人）には豪華な賞品を用意しています。そのほかに、参加してくれた読者には参加賞もでますよ。今までの大会から考えると1位はメガドラだろうね。

いいなあ、私もほしい!!

大会のあとには新作発表会もある!?

ひととおり大会が進行し終了したら、セガさんからのビッグなプレゼントがある。それは、まだ市場にでていないニューゲーム「コラムスII」の発表会である。

どこのゲームマニアよりも早く見ることができ、プレイもできるわけだからおいしいよね。これを見たいがために大会に出場するのもいいかもね。それでは応募方法だ。

郵便番号101
東京都千代田区内神田
1－15－15 柴田ビル
㈱新声社
月刊ゲーメスト
コラムス大会出場希望係

右記へ、はがきで、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず書いて送ってください。

待ってま——す。

ちなみに雨でもやるぞ!!



今回はシューティング特集だ!!（結果的に）

[NAN]　[DEATH]　[CAR]

なん・です・かー

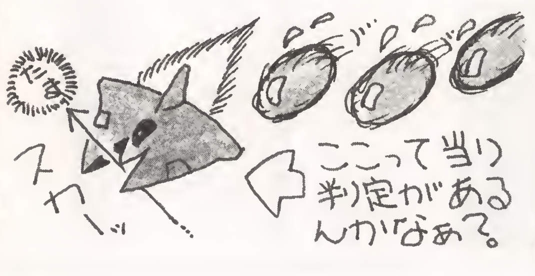
担当:C. LAN
協力:↑こいつ以外の大勢の編集部の人&ゲーメスト読者の皆さん

え〜、今回から「このコーナー」を担当させていただくことになったC・LANです。「Joe山田さんのファンだったのになあ…」などと冷たいことを言わないで、仲良くして下さい。
前おきはこのくらいにして、早速Let's GO!!

Q：グラIIの「ガウ」の第2形態の攻略法をお願いします。（神奈川県　鈴木信裕君）

A：バックナンバーを見て下さい。以上。……な〜んてわけないでしょう。え〜と、「ガウ」ですか。こいつは画面後ろのほうで、ボス本体を誘導する感じでレバーを少しずつ入れて撃ち込めばいいと思うんですが。
切り返しがキツイなら、3速くらいで上下に思いっ切り動けば、レーザーに切れ目ができるので多少は楽になると思います。あとオプションを重ねればかなり早く倒せます。

Q：X68000のことを雑誌などで「X68K」と書かれていますが「K」の意味は？（さっきの鈴木君）



A：1kmは1000m、1kgは1000g、つまり、「X68K」とは「X68」×「1000」＝「X68000」ということになります。

Q：ペンをにじまないように使うにはどうしたらいいのでしょう。教えて。（大阪府　宮本　渉君）

Q：絵のコトなんですが「カケアミ」の描き方を教えて下さい。（北海道　P.N.袋斗無人君）

A：編集部の絵の達者な人々に聞いてみたんですけど「人によりけりだし、あまり無責任なことも言えないので『マンガの描き方』みたいな本を見た方がいいよ…」とのことです（全然答えになってない）。

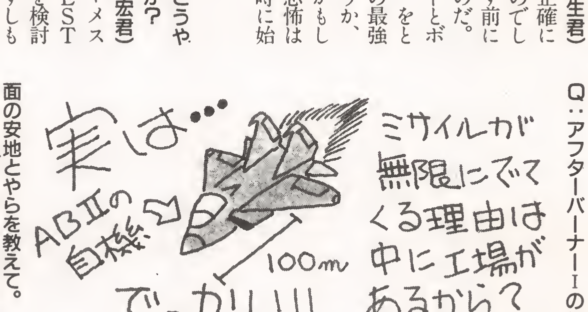
Q：X-∞の最終ボスの安地がよくわからないのですが。（大阪府　松井崇生君）

A：実は、この安地は正確に言うと速攻パターンなのでした。つまり、タマを出す前に倒さなくてはならないのだ。顔にくい込んでショットとボム（2つ持ってるよね）をとにかく連射!!武器は赤の最強がいいそうです（というか、他の武器だと倒せないかもしれない）。しかし、真の恐怖はこいつが正体を現した時に始まる。フフフ……。

Q：攻略記事の機種はどうやって決めているのですか？（神奈川県　鈴木幸宏君）

A：実は、「君こそゲーメスト」のヒットゲームBEST10やアンケート葉書等を検討して…という理想を必ずしも貫けるとは限らないんです。
というのは、原稿は本の出る1カ月くらい前にはあがってなくてはならないので、ある程度先読みが必要なワケです。それに、いいゲームでも出回りが少なかったりすると、攻略を見合わせることもままありますし、メーカーさんの都合でできない場合もあります。
例えば、先の面を公開してほしくない、という要望がきた時や、基板を売り尽くしてしまって写真が撮れない、なんていうウソみたいなこともあります。
とにかく、皆さんの希望になるべく添えるように、これからも努力していきますので、「エアバスターの攻略法がないぞ〜!!」とか「なぜギガンテスをやらないんだあっ！」という時もカミソリを送ったり、指を立てたりしないで、「民主主義国の性よのう」と納得して…もらえるワケないですかやっぱり。

Q：アフターバーナーIIの13面の安地とやらを教えて。（愛知県　貞任秀彦君）

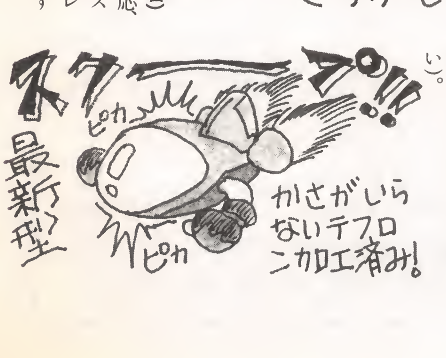


A：ズバリ、左上です。一応、確かめたので間違いないハズです。あ、左上というのはレバーを入れる方向のことですよ。しかし、これが役に立つ人ってほとんどいないかもしれない。

Q：ナイトストライカーのテンプルのボス、グレードデストロイヤーの安全な倒し方を教えて下さい。（千葉県　石川俊平君）

A：普通に戦うと、このグレちゃんはやたら強いけど楽な方法がありました。
"WARNING（グォングォングォン…↑SE）"となったら右端に行って、そこでニュートラル、右、ニュートラル、右……と小刻みにレバーを動かせば、ボスのタマはみんなそれていくそうです。異常なまでに手が疲れるけど、がんばってね。

グラIIにX-∞にバーナーにナイトストライカーか…何か思いっきりジャンルが偏っちゃったなぁ、という気がしないでもないけど、今回が初めて、ということで勘弁してください。
このコーナーで気づいた点や不満、要望などがありましたらどしどし送りつけてください。もちろん質問も。
次回は「キャラゲーム特集」です（大ボラかもしんない）。



ゲーメスト読者サービス部 またまた新商品

営業K氏の努力により今月も新商品の発売だ。でもあまりのハイペース発売に、コーナー担当㊜氏がお笑いネタを考えつかなくなって降板。だから今月は、ちょっと文章が寂しいけど、㊊が、紹介を、あいつとめまするう。

ストライダー飛竜

まってました!!



■ストライダー飛竜・下敷き（C-1）●250円
送料１枚120円。２枚以上250円。



VS.

ファイナルファイト



■ファイナルファイト・下敷き（C-3）
●250円　送料１枚120円。
２枚以上250円。





■ファイナルファイト
・テレカ（C-4）
●1000円
（送料サービス）



■ストライダー飛竜
・テレカ（C-2）
●1000円
（送料サービス）

それは突然の出来事!!

ついに!出るべき物が出てしまった。女子高生のアイドル〝飛竜〟と奥様のあこがれ(?)ハガーが、大迫力接近のイラストで〝下敷き〟と化したのだ。でもそれだけではおさまらない、〝テレカ〟にまでなって君を直撃!うーん満足。

思えば何度もアンケートハガキに「商品化」を訴え続けてきたかいが、あったというものだ。もう死んでもいいか。……いや、ちょっと待て、下段に見える〝これら〟は何だ?おおこれこそ噂のエルドラド、〝ギャル♡アイ〟完売記念テレカではないか!!なんと1位から5位までのベストGALが、セットでテレカとなった永久保存版だゾ。それに〝ゲーメストステッカー〟をおまけにつけてくれる太っ腹、もう今すぐ買うっきゃない。これらのグッズの製作のために毎日走り回ってくれた担当者に感謝、感謝!ゲーメストも君も未来はバラ色だ。

☆ナムコギャルズファンは狂喜乱舞だ!!

ナムコギャルズアイランドビデオが、サイトロンより発売されるぞ。内容はゲーメスト“ギャル♡アイ”の人気投票１位から８位までのナムコ女性キャラ８人が収録されているという太っ腹です！太っ腹といえばゲーメストの“ギャル♡アイ”完売記念テレカも忘れてはならない。この夏は、ビデオとテレカが熱い！

■ナムコギャルズアイランド
８月21日発売予定（ビデオ）



収録内容／１位　ワルキューレ／２位　アルテミス／３位　モモ／４位　カイ／５位　わや姫／６位　みゆき／７位　アリス／８位　コアクマン

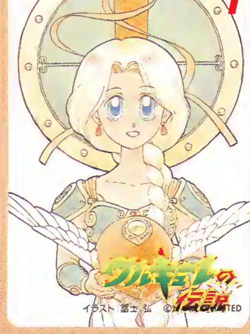
定価3800円
カラーHiFiステレオ 30分
（V-41）※

■ギャルズ♡アイランド
完売記念テレカセット

ギャルズ♡アイランド完売記念テレカ
美麗ケース＋ゲーメストステッカー付

定価5500円
５枚組・美麗ケース入り
おまけ・ゲーメストロゴステッカー

1位　ワルキューレ



2位　アルテミス



3位　ワンダーモモ



4位　カイ



5位　わや姫



● 「パロディウスだ！」グッズも発売好調!! 新しいグッズも目白押しで、大盛況のサービス部なのだ。

読者サービス部 夏の嵐編



■ゲーメスト
NEWオリジナルTシャツ（W－５）
●１着2000円（送料サービス）

ポミネカシストになる！



■ゲーメスト
オリジナルTシャツ
白（W－３）、黒（W－４）
●１着2000円
（送料サービス）

すっかり悪に染まった感のある雑ブ氏、最近、サバトに出かけるのを見かけたなどの悪い噂が絶えない。どうやら"日本ポミネカ"の取材にガラクタ持って出かけたらしいが…。

神の子“ワルキューレ”と悪のシーフ“雑ブ”。二人の出会いはゲーメスト読者サービス部であったという。このニ人のグッズを買えば“天国”と“地獄”の免罪符を手に入れたも同然!さあ君もあやかろう。





■パロディウスだ! 下敷き
〈燃ゆる帝都編〉（P－１）
〈摩天楼の危機編〉（P－２）
●各250円　送料１枚120円、２枚以上250円。



■パロディウスだ！テレカ
〈オールスターズ〉（P－３）
〈モアイ戦艦〉（P－４）
●各1000円（送料サービス）

気がついたら、すっかり生活の一部になっていたパロディウスだ!恐ろしいことだ。もしかしたらこれはSF小説にありがちな、宇宙人の洗脳攻撃ではないだろうか?よく目をこらして君の隣人を見たら、もしかしてタコの顔をしてたりしてね、おお…こわ。

君はもう、すっかり毒されている。
パロディウスだ!

おなじみ



■ゲーメストバインダー（B－１）
●１冊800円
送料１冊360円、２〜４冊730円、それ以上は880円となります。



■雑君保プテレカ（ZT－１）
●１枚1000円（送料込み）

●送料についてのお知らせ

いつも読者サービス部をひいきにしてくれてありがとう。７月からの送料改正は、よろこんでもらえたかな?たくさん商品を買ったときには、その商品の中から、一番高い物の送料分だけ送ってくれればいいんだ。くわしくは下の例を参考にしてね。

例
●テレホンカード…………サービス
●レターセット３セット……360円
●下敷き２枚……………………250円
●バインダー２冊……………730円
上記の一括注文の場合は730円です。



■冨士弘のワルキューレ・レターセット（F－１）©㈱ナムコ
●600円　送料２セットまで250円、３セット以上360円。



■冨士弘のワルキューレ・テレカ３枚セット（F－２）
●3500円（送料込み）©㈱ナムコ



■冨士弘のワルキューレ・下敷き（F－３）©㈱ナムコ
●250円　送料１枚120円、２枚以上250円。



●よく直接ビデオを買いに来社してくれる人がいるけど、事前に電話で在庫の有無を確認してから来てね。

熱血系!!

ゲームビデオ



■カプコンゲームシンドローム(V-27)
大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。飛竜は音楽、プレイもパーフェクトでファン必見!! 見ずに死ねるか!
●90分/9476円



■テトリス(V-35)※
もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽をご家族でっ!! 収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。
●30分/3296円



■アフターバーナー(V-1)
体感ゲーム屈指の名作、アフターバーナーIIのスーパープレイを全収録。超音速の死闘が、今、君の部屋によみがえる。NG付き!!
●20分/3378円



■パワードリフト(V-18)
最高のBGMと爽快感が身を焦がすパワフルレーシング!! ハンドルさばきもあざやかに、デッドヒートを家で体感してみないか。
●30分/3667円



■グラディウスII〜GOFERの野望(V-9)
88年度ゲーメスト大賞に輝くシューティングの名作を、オープニングからエンディングまであますところなく完全収録!!
●25分/3378円



■源平討魔伝(V-15)
鎌倉までの完璧プレイに、スタッフ製作の実写版+カッコいいプロモーションフィルムでおすすめせずにおれない1本なのだっ。
●30分/3667円



■ダライアスII(V-38)※
4種類のエンディングやすべての敵巨大戦艦はもちろん、2P同時も収録。㋐大賞、グラフィック賞受賞の画像もバッチリだぜっ。
●45分/4944円



■コナミシューティング・ベスト(V-10)
忘れじの名作グラディウスから沙羅曼蛇、グラIIまで、コナミのたどったグラディウスの歴史を振り返りつつ感動にひたれる1本!
●60分/9476円





■ギャラクシーフォース(V-13)
●30分/3667円



■ニンジャウォーリアーズ(V-11)
●20分/3378円



■ウイニングラン(V-32)
●30分/3296円



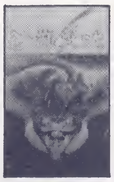
■スーパーモナコGP/ターボアウトラン(V-34)※
●60分/4944円



■SEGAバイクスペシャル(V-2)
●20分/3378円



■SEGAスーパーゲーム6(V-3)
●60分/9476円



■沙羅曼陀(V-4)
●20分/3378円



■A-JAX(V-5)
●20分/3378円



■R-TYPE(V-6)
●20分/3378円



■STREET FIGHTER(V-7)
●20分/3378円



■魔界村(V-8)
●20分/3378円



■レインボーアイランド(V-12)
●20分/3378円



■SEGA体感SPECIAL(V-14)
●60分/9476円



■パワードリフト&メガドライブ(V-19)
●60分/7540円



■サンダークロス(V-20)
●30分/3667円



■悪魔城ドラキュラ(V-21)
●30分/3667円



■コナミ・ベストセレクション(V-22)
●90分/9476円



■大魔界村(V-26)
●30分/3667円



■究極タイガー(V-28)
●45分/3605円



■タイトースーパーシューティング(V-29)
●90分/9476円

ときめき♡系

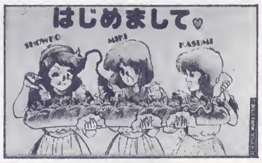




■美少女ソフトオリジナルカタログ(V-40)※
パソコンを購入したい理由の1つが、「その手のソフトをPLAYするため」と思っている人は、この1本で内容をチェックだ!
●30分/3800円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・1(V-30)
ももこ組に殺人事件、麻雀学園にクリニック、さらに麻雀ゲームの歴史まで入ってもう盛りだくさんなのだ。見ごたえあるぞ!!
●30分/2884円



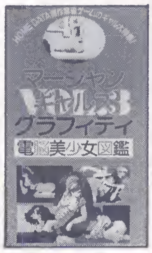
■オリジナルアニメビデオ
はじめまして♥(V-37)※
●30分/5800円



■SETAスペシャル(V-31)※
●29分/3914円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・2(V-33)※
これがしょう子の一発ツモドラだッ! ほかにPIII、美女っ子学園テレフォン麻雀等を収録。
●30分/2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・3(V-36)※
第3弾は「掟」、鹿鳴館、個人授業とてんこ盛りのホームデータ特集なのだ。いけないお兄ちゃんは健在かのう。
●30分/2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・4(V-39)※
ついにオーラスのVOL・4はトリプルウォーズを先頭にニチブツはGメン89などを収録。絵柄のギャップがすごいのだ。
●30分/2884円

レーザーディスク



■マージャンギャルズグラフィティNo.1
(L-12)
●60分/4944円



■マージャンギャルズグラフィティNo.2
(L-13)
●60分/4944円

※印はVHSのみ

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

きこうぜ! ♬♬♬♬♬

DISC BOX

TAITO DJ STATION
── G.S.M. TAITO5 ──

©TAITO

1 OPENING 2～3 AIR INFERNO 4 WGP 5～7 RASTAN SAGA II 8 OPERATION THUNDERBOLT 9～10 THE NEWZEALAND STORY 11～13 RAIMAIS 14～16 MASTER OF WEAPON 17～19 功里金団 20 ENDING

1990年8月21日発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ

CD：PCCB-00037 ¥2,500(税込) CT：PCTB-00011 ¥2,500(税込)



曲目を見て「なんじゃあこりあゃー!!」と叫んだ人もいるハズ、TAITO DJ STATION。ラスIIがある、レイメイズがある、功里金団があるぅ——!↑個人的意見。
いろいろなタイトルが入っているだけでもスゴイのに、なんと構成がDJ風になっているのだ。曲の感じからギャップを感じるトコもあるけど、ま、そこはご愛敬、ご愛敬。

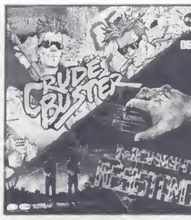
CRUDE BUSTER・MIDNIGHT RESISTANCE DATA EAST

©DATA EAST

〈CRUDE BUSTER〉 1 CRUDE BUSTER－THE LIFELINE OF NEW YORK－ 2 FUNKY MONSTERS 3 DEFEATED GUYS 4 TAKE A BREAK 5 LIKE A HURRICANE 6 FALL-OUT OF CHRISTMAS 7 KIDS IN BATTLE 8 THE WILD DESIRE 9 JUSTICE HAS WON 10 THE CRUDE IS DOWN 11 VOICE REMIX VERSION

〈MIDNIGHT RESISTANCE〉 12 わきあがれ!パワー 13 初めての難敵 14 敵地内武器庫 15 希望から失意、そして大逆転へ 16 森林の中で 17 決意 18 巨大戦艦 19 カオ・カオ・カオ 20 キングクリムゾン 21 夜明け 22 風の旅

1990年8月21日発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ



DC：PCCB-00039
¥1,500(税込)

しかしこの一枚はすばらしい。あの時を思い出し、ひたりまくってしまった感がある。
おっと忘れてた。しかも初回特典として番外編のシングルCDが付くのだ。うーむ。2500円でここまでしていーの!? ぜったい買うべし。

シブい!の、一言に尽きるクルードバスター&ミッドナイトレジスタンス。この2タイトルが入って1500円とはお買い得なりぃ。
しかもクルードバスターは、い・か・に・も海を渡ってきた感じがとても新鮮でよかった。とにかく今までにないような曲調で、とってもいいのだ。

ミッドナイトレジスタンスも、負けず劣らず曲はいい。やっぱシブいなあ。
ゲーム自体も同じジャンルながら、対をなす存在であったけど、GMも十分対をなしてる気がする…楽しめる。1500シリーズでここまで楽しめるとは幸せだなぁ。

OMEGA FIGHTER・ATOMIC ROAD-KID

©UPL

1 CREDIT～MISSION1 2 GAME OVER～NAME 3 MISSION2 4 MISSION3 5 MISSION4 6 MISSION5 7 MISSION6 8 MISSION7 9 MISSION8 10 ENDING 11 NAME〔ATOMIC ROAD-KID〕 12 CREDIT～MAIN THEME〔BGM A〕 13 AREA CLEAR 14 BGM B 15 BGM C 16 BOSS 17 BGM D 18 BGM E 19 ENDING 20 NAME 21 未使用曲(BGM E)

1990年8月21日ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G.S.M.1500シリーズ

最近「曲はいい」というVGMが増えているが、VGMらしいVGMを聴いてないような気がする…とお嘆きのアナタ、これはいいっすよ。やはり基本はいい。UPL、オメガファイター&アトミック

♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ディスク



CD：PCCB-00038
¥1,500（税込）

ロボキッド。VGM好きならチェックしておいてソンはない一枚といえるね！

オメガファイターもロボキッドも、一発で『UPL』とわかるノリだから、固定ファンも多いんじゃないかな。オイラもそうなんだ。この機会に君もUPLファンになるしかな——い！

どんな道でも、やはりいつかは基本に帰るもんだ。てなワケでイチオシだ！

予感はしていた。あのタイトルに「①」という文字を見つけてから…。PII＆PIIIイメージアルバム「みつめていいよ」が増刊号と銘打って、またまた君たちの前に現れたのだ——！

しかも今度はフルサイズCDの3枚組というビッグなヤツ。まさにミキ、カスミ、ショーコの洪水！それらが5000円ときた日にゃ、こりゃあー た〇〇、てばモンですよ。

内部的にはトークが多いのだ、もちろん歌なども入ってるけどね。創刊号とくらべて、歌がうまくなったってトコがステキ。

さあ、君もこれを聴いてトリップするしかない！



CD： PSCX-1010・
PSCX-1012・PSCX-1013
¥5,000（税込）

ミキ．カスミ．ショーコのみつめていいよ　増刊号

©SETA

I ①HOW ARE YOU?　②ANGEL はなさない（唄）　③KYAPI ON THE PHONE I　④TO DREAM OF L.A.(インスト)　⑤KYAPI ON THE PHONE II　⑥LADY IN THE MOONLIGHT(唄)

II ①元気！ IN THE SUMMER　②A・B・Cから始めたい(唄)　③おねえちゃんへ……かすみより　④REMEMBER THE SUMMER〔インスト〕　⑤IN THE BATH ROOM　⑥オニの居ぬ間に……？　⑦いつか　きっと(唄)

III ①夏だよ！ FIGHT!　②みんなが HERO(唄)　③DEAR MIKI FROM SHOWKO　④BAMBOO RENDEZ-VOUS　⑤3－1＝☆(1人へってもうるさいよ)　⑥THANKS GIRL FRIEND(唄)

1990年7月25日発売ポリスター

読者の一押し盤（ディスク）

FCがVGを超えた…といってもいいんじゃないかな。いいですよお、コイツは。「悪魔城ドラキュラファミコンベスト」。ファミコンとバカにしてはいけない（実はまよった）。音がよくなったのもそうだが、まず曲がしっかりしていてドラマを感じさせる。最近ではスプラッターハウスぐらいだろう。

悪魔城伝説をきくだけでもコイツは買いだ。NESバージョンのほうがいいぞ。アーケードのほうも入れてほしかった。

グラIIIを買って、モヤモヤしているあなた！　もう買うしかない！　ひたすらカッコイイぞ!!
（広島県　TO－II君）



さて、サイトロンのご好意により、NEO－GEOスペシャルバージョンのテープを20名様にプレゼントだ。

発売以来、特に音楽面では注目を浴びつづけているNEO－GEO。そのアレンジバージョンのテープなのだからこれはこのチャンスに、一生涯のすべての運をそそぎこむつもりで応募するしかなぁい！いっておくが、このテープは非売品。ここで手に入れなけりゃどーする!?とくるぞ。

ちなみにアレンジされた曲は、ベースタプロから3曲、NAM－1975から3曲の全6曲なのだ。はっきりいってイカす。なぜ発売までもってかないんだろ…てな感じ。

つーワケで、希望者はD－SC・BOXにお手紙を。ついでにVGMに関する意見、質問、その他いろいろと書いてきてくれるとウレシイのだ。

それじゃよろしくね。

（これを機会にD.B.投稿率の低さを打破しよーともくろむ担当）



GAMEST ゲーメスト

9月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

8月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
8月30日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表
ゲーメスト9月30日発売11月号誌上にて発表。

1 カプコン提供 チキチキボーイズポスター（10名）



CPシステムの意欲作登場！

4 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）

使うもよし、保存するもよし



3 あのシミズ先生のオリジナルポストカード（3枚1組10名）

暑中見舞いに使ってもGOOD！

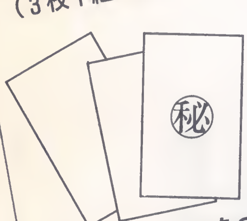


2 キングレコード提供コナミサウンドカタログVOL.2スペシャルダイジェスト盤（5名）

CDシングルで矩形波サウンドの魅力を紹介



5 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



もらってうれしいものってどおれ？

6 ゲーメストオリジナル雑君パスケース（5名）



雨にぬれてもOK！耐久性抜群？

7 コナミ提供T.M.N.T.ポスター（10名）

4人？のニューアイドル登場



8 ナムコ提供ワールドスタジアム'90「ナムスポ」（10名）

ガイアンツの独走を許すな！



当選おめでとう

7月号プレゼント当選者発表

タイトー提供WGPポスター

（北海道）加藤　幸君
（〃）大坂　誠君
（宮城県）小室義男君
（〃）相澤直樹君
（東京都）泰楽健治君
（神奈川県）秋葉昌良君
（〃）青木真心君
（〃）能登谷聡司君
（静岡県）亀澤拓司君
（愛知県）中村資良君
（京都府）篭尾辰徳君
（岡山県）出原泰彦君
（福岡県）丹羽健太郎君
（〃）山根浩幸君
（大分県）栗林佐チ子さん

(有)アミューズビデオ米子提供所さんのストップランプ

（群馬県）前原崇之君
（茨城県）初沢浩美さん

アイレム提供迷宮島キックル人形

（埼玉県）鈴木章弘君
（神奈川県）蓮沼雅樹君
（大阪府）萬瀬順一君
（広島県）越智　宗君

コナミ提供パロディウスだ！ポスター

（北海道）中田晃央君
（岩手県）槻山　剛君
（〃）右京　弘君
（福島県）瀬谷由美子さん
（千葉県）氏家竜吾君
（東京都）抜山国明君
（岐阜県）大藪宏樹君
（和歌山県）岡見頼子さん
（愛媛県）星加英宣君
（熊本県）増永清士君

ナムコ提供KLAXバッジ＆ポップセット

（群馬県）川端宏一君
（東京都）若林俊男君
（〃）早川博史君
（〃）横山みゆきさん
（神奈川県）穂坂　隆君
（愛知県）岩瀬泰基君
（大阪府）新座恒治君
（兵庫県）寺田直人君
（愛媛県）吉川裕一君
（福岡県）谷口欣弘君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード

（東京都）秋浜　匡君
（〃）神崎ひろこさん
（静岡県）巻田和俊君
（愛知県）桑高　勝君
（兵庫県）呂　道仁君

雑君パスケース

（秋田県）伊藤暢子さん
（神奈川県）大留健一君
（大阪府）持丸彰親君
（鳥取県）姜　正宣君
（香川県）萬谷信也君

毎度おなじみ生写真

（埼玉県）神尾貴仁君
（東京都）鴻池健夫君
（〃）服部　新君
（〃）松沼正光君
（新潟県）石井　慶君
（〃）野上和之君
（奈良県）棚木純也君
（兵庫県）福島　傑君
（広島県）小川裕記君
（福島県）穴澤　剛君

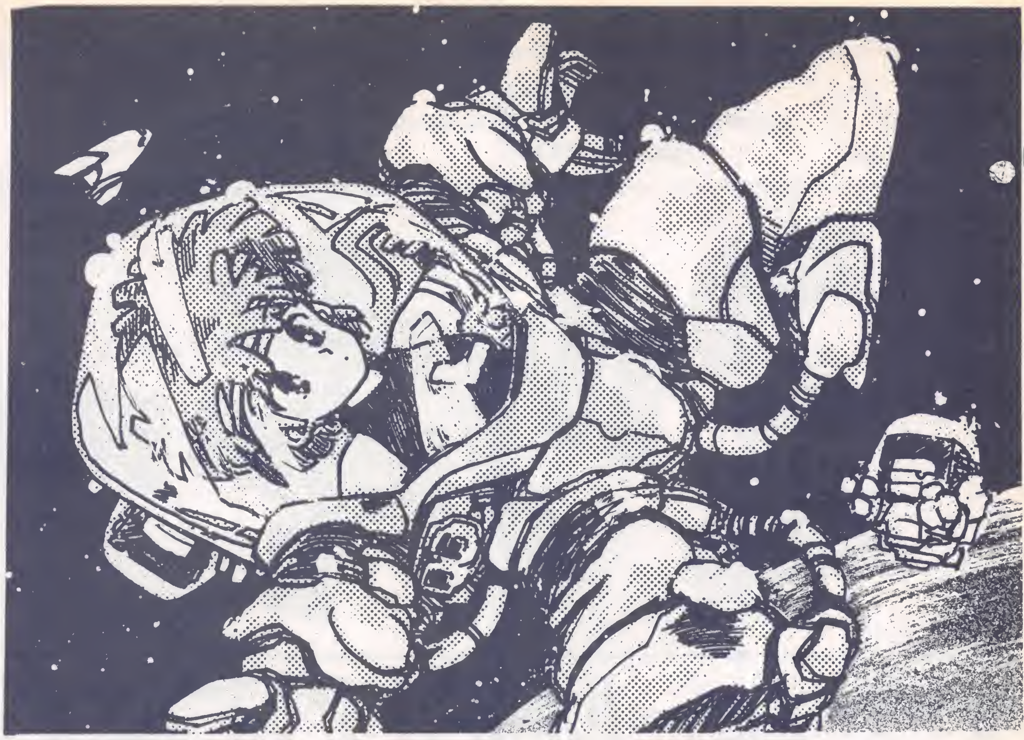
ポニーキャニオン提供映画「タスマニア物語」チケット

（北海道）藤内　真君
（千葉県）渡辺裕也君
（〃）広橋　聡君
（神奈川県）福原孝幸君
（〃）萩原健二君
（静岡県）遠藤一仁君
（愛知県）金城義行君
（〃）河合宣明君
（京都府）海透雅志君
（宮崎県）大久保康徳君

ゲーメストオリジナルポストカード

（北海道）羽田和美さん
（千葉県）梅木太郎君
（神奈川県）小野幸一君
（大阪府）田村慎一郎君
（兵庫県）矢野克英君

よいづこ旅行を！



=本物のビデオゲームが簡単に楽しめます=



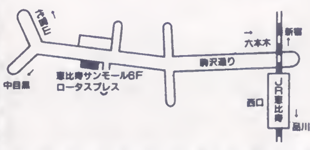
LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品（8月1日→8月31日）

源平討魔伝…………20,000円
スーパーリアルPⅡ……6,000円

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

☆ゲームコーナー☆

ミッキー



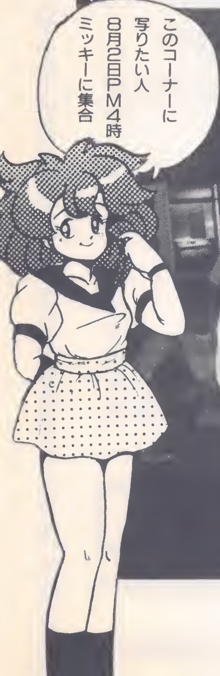
●1ゲームオール50円！ こいつはすごいぜ!!●





アルバイト急募

○時間AM10：00～PM11：00
(早番・遅番アリ)
○時給750円以上
○年齢18～25歳
○交通費支給
○ユニフォーム(ジャンパー)支給
○仕事内容はホール係 軽作業、相談に応じます。

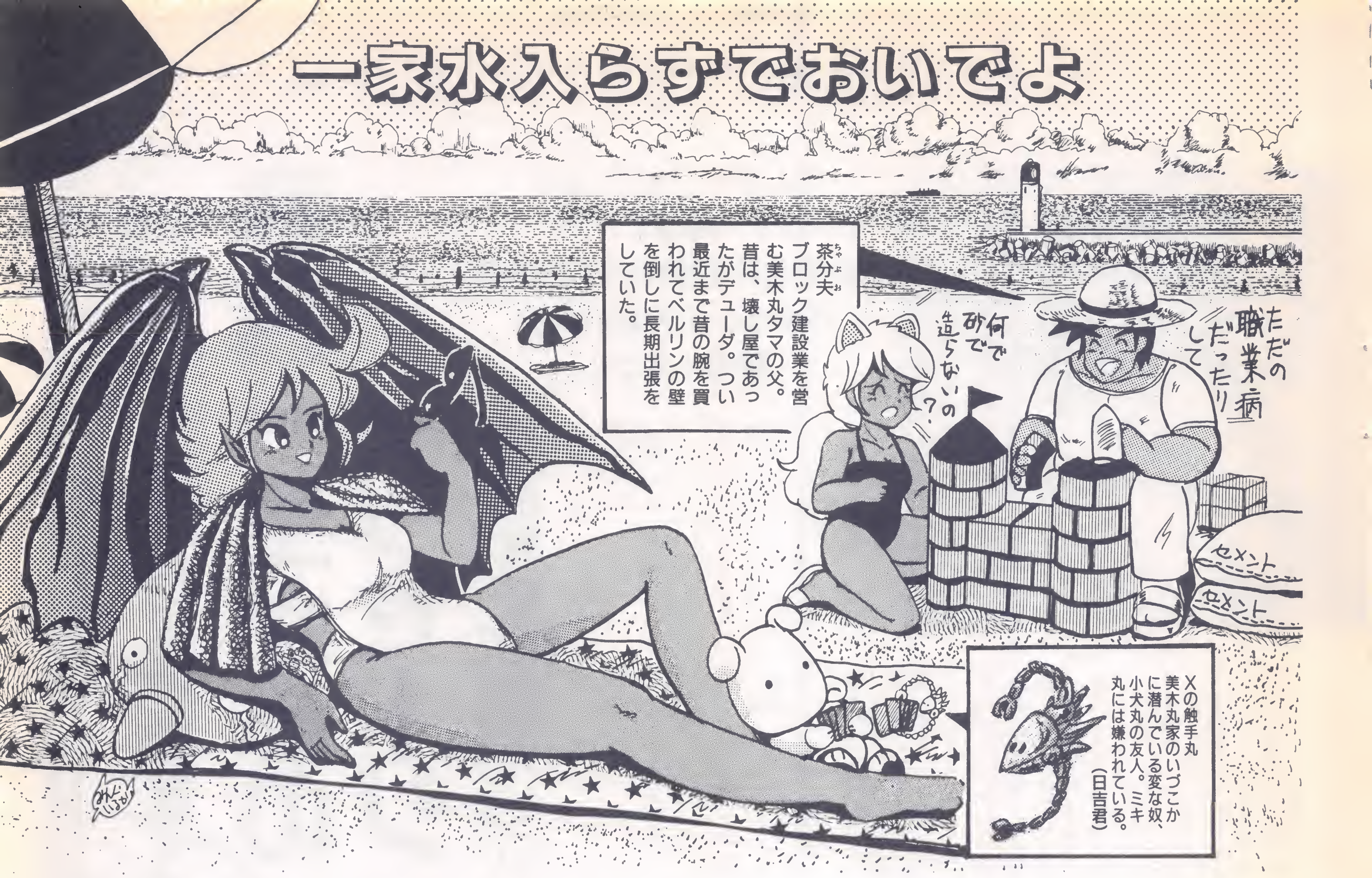








一家水入らずでおいでよ



お便りコーナー

●ゲーメストのゲーセン紹介で、ミッキーが一番目立つように思います。ぜひ行きたいのですが足が出ない程の遠さです。ものすごく残念です。近くにゲーセンはあるけれど広くはないしゲーム機種もそんな多くはないし、羨ましいです。（新潟県・高橋君）

●ミッキーについては、ゲーメストで、よく知っています。それで今度の修学旅行の際、ミッキーに行こうと思っているのだけど都内はサッパリです。出来ればルートを教えてほしいのですが…。（愛媛県・井原君）

●ミッキーさん、いやーオール50円ってのはすごいですね。でも僕のような㋪には50円でもきついです。そこでどうでしょう？1ヶ月に1度、20円の日を作ってみては。簡単に調整出来ない事は、判っています、でも…。（東京都・堤君）

☆みんなどうもありがとう。長い文章のお便りが多くて、掲載スペースの関係で少し略文したけれど君達のミッキーに対する気持ちは十分、伝わったゾ。来店したら店長に直接、話をしてみてはどうかな？

ところで井原君のように地方から来店したい人の為に簡単にお店へ来る方法を書いておくから参考にしてね。

都内の全体地下鉄MAP（地下鉄の駅のホームにもある）を参考に都営三田線か都営新宿線（共通）―神保町駅で降車し、A5出口から出て、後は下の地図を見ればバッチリ。夏休みに神保町へ本を探しに来るついでに来店も粋だぞ。

第2回キャラクター募集―入選者発表

○だんだんとこのコーナーを理解してくれる人が増えてきてとてもうれしい今日このごろ、ところで誤植、誤指定を毎回多く出してしまって大変申し訳ない。“キャラコン”の企画としての甘さが原因なのはいうまでもないことです。平に陳謝。

★Ⓐグッズ当選者　（静岡県・日吉君）
○今月の大当りだ。設定もセンスがあるゾ。
Ⓑグッズ当選者　（秋田県・照島君）
（愛媛県・井原君）（静岡県・鈴木君）
○鈴木君はキャラへの煮つめが甘くて残念。照島・井原君は10月号でキャラ登場！

今月の課題

ごく普通の（？）家族している本邦初の“ミキ丸一家全員集合”どうだったかな？実はまだ少し人数増員の予定なんだよね。また募集するかもしれないゾ。さて今回は「白雀姫子（右頁下のキャラ）率いる麻雀GAL軍団を募集だ(ビ○○シス○ムの企画じゃないって)。ギャルズ♡アイランドなどを参考に面白くて変なのをたのむぞ。

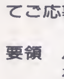
タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

本コーナーの「タマのミキ丸」に登場するキャラクターを募集いたします。毎号違う課題がでますので、それに合わせたキャラクターを作ってご応募ください。

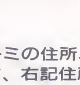
要領　ハガキか手紙にキミの住所、氏名、年齢を忘れずに書いて、右記住所まで送ってください。募集内容は次の通り。
①キャラクターの姿（わかりやすい絵で）
②その名前と性格、ミキ丸との関係
③ゲームセンター“ミッキー”へのご意見、ご感想、ご要望（意見のない人はゲーム全般の感想）以上の3つです。

発表　面白いキャラクターは「タマのミキ丸」に登場させます。また、応募してくれた人の中から10名に下記グッズをプレゼント。希望（ⒶかⒷ）を書くこと。

締切　毎月20日　第4回は8月20日



Ⓐグッズ
●ミキ丸のキーホルダー



Ⓑグッズ
●ゲーメストオリジナルポストカード

ゲームコーナー
ミッキー

〒101 東京都千代田区神田
神保町1－16
☎03(293)4852

MAP



良太ちゃんの
We Love VGM!
ビデオ ゲーム ミュージック

野呂一生からのメッセージ


日本を代表するギタリスト、野呂一生さん。

カシオペアギタリスト
そして
HYPER DRIVE/S.S.T.
のサウンドプロデュース
野呂一生さん

音楽的意識を高めたアレンジ

武者 セガのハイパードライブにかかわったいきさつをお願いします。

野呂 今年カシオペアがメンバーチェンジとかで、ライブなどをやる時間が取れなかったわけですよ。で、ひまになっちゃったんで、どうしようかなといっていたら、サイトロンのほうから話を持ちかけられたんです。

武者 たしか以前もターボアウトランの曲のアレンジもなさってましたよね。

野呂 そうです。まぁ、このご時勢にSSTは、インストバンドとして一生懸命やっているので、自分のアドバイスでSSTがより良い方向に進めるのであれば、と思いましてね。

武者 今回、扱ったゲームはプレイされたことはありますか。

野呂 あのバイクのゲーム…スーパーハングオンですか、あれはやったことありますが他のものについてはないですね。ゲームやると時間忘れるくらい熱中するでしょう。だからあんまりできないんです。

武者 それではアレンジする際に、ゲームのイメージ中心に編曲されたわけでは…。

野呂 ないです。どちらかというと、より音楽的に楽しめるものを、と思ってアレンジしましたね。

武者 VGMの中で、カシオペアがやってらっしゃるようなフュージョンを取り入れている作曲者も多いのですが、それについてはどうお考えになりますか。

野呂 ゲームってイメージによるところが大きいでしょ。だからフュージョンというよりは映画音楽的な雰囲気で、それをバンドでやっているような感じじゃないのかなぁ。
僕はいわゆるフュージョンといわれていることを、ずっとやってきたわけですけど、僕自身でもあんまりフュージョンと意識したことはないんです。
まぁフュージョンという言葉自体も漠然とした感じですからね。

武者 以前野呂さんがターボアウトランをアレンジされた頃は、S.S.T.はキーボードセクション色が強かったんですけど、今回のアルバムに関してはだいぶギターセクションが強くなっていましたが、何か気をつけたことはありますか。

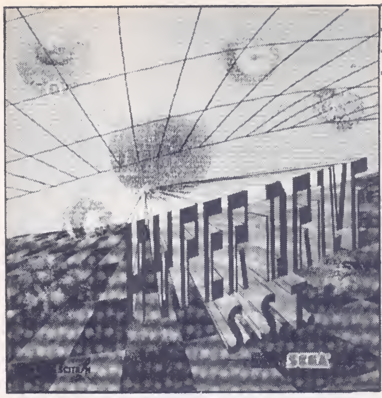
野呂 やっぱり僕はギタリストなので、せっかく2人もギターがいるんだから、もっともっとがんばってほしくて全体でのアンサンブルの平均化といいますか、キーボードだけがメインなのではなく、全体で「ワーッ」といった感じでまとめてみました。


そして、S.S.T.のみなさん。

レコーディングウラ話

武者 レコーディングの時はどうでしたか。

野呂 みんな本当に素直(笑)で、たいしたトラブル





も起きずに終わりました。

武者　以前S.S.T.にインタビューしたとき、ギターのミッキー氏とギャラクシー氏は直接野呂さんに指導してもらっているとき、緊張して足がガクガクしてた、とお聞きしましたが(笑)。

野呂　そーでしたか。いや、でも2人ともちゃんと家で練習してきてくれたので、感心しましたよ。

そういえば、ハリアー君が僕のアレンジした曲を家でシンセに入れてきて、スタジオ入りの時に持ってきてくれたのにも助かりました。本当、みんなのおかげで100時間ぐらいでレコーディングが終わったといってもいいでしょうね。

VGMはまだ発展中

武者　今回のアルバムの中で、一番気に入っている曲はどれですか。

野呂　そうですね…。4曲目のファンタシースターⅢが好きです。いかにも映画音楽って感じのところがいいですね。

武者　やはりVGMでもそーいった感じがよろしいのですか。

野呂　というか、一般のVGMって「カチッ」としすぎちゃってるところが、まだまだかな?っと思うんです。いわゆる普通のタテノリで、それだけって感じで。

音源のレベルが低いというのも否めないですが。

武者　一昔前のシーケンサー的なものですからね、今のVGMは。

野呂　それはそれなりにがんばれば、良い曲はつくれますからね。これからもがんばっていってほしいですね。

武者　それではこれからのカシオペアのスケジュールをお願いします。

野呂　6/25にNEWアルバム「THE PARTY」をリリース、そして7/19から8/19までサマーツアーをやります。今年からベースに鳴瀬喜博君、ドラムスに日山正明君を迎え入れてパワーアップしましたからね。

武者　それではこれからもがんばってください。どうもありがとうございました。



レコーディング風景。ああ、こんなコンソールいじってみたい…独り言っす。

日本ポミネカシズム第一部

浅草観音堂



骨…浅草寺観音堂に来ました。やはり来たからにはお参りしませんと…。

蛆…やあ、ハトが多いですねえ。チチチチ、おいでおいでおいでドガッ（蹴り）。

骨…お、焼けてきましたよ。熱いうちにどうぞ。

蛆…ちょっとそこのせんべい屋にショーユ借りてくる。あ、俺次その茶色い奴、予約ね。

骨…オーケー！グジュッ！（ニードロップ）。ハトってこの胸肉がおいしーんだよな。ハト胸出っ尻ってね、関係ねーやデヘヘヘヘ蛆さーんショーユまだっスかー？

蛆…あいよっついでに山椒ももらってきたよん。こうパラッと軽くきかせるのが通なんよ。

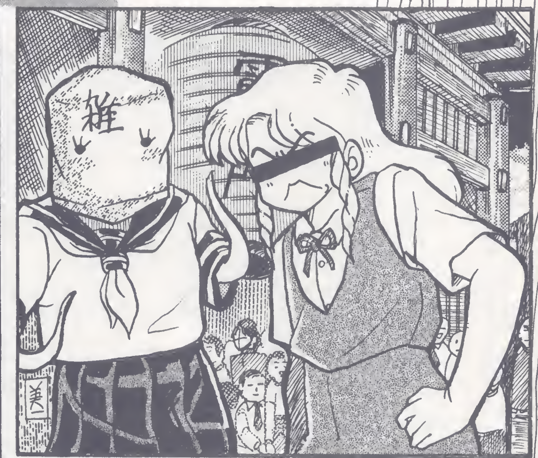
骨…あちっあち。うっこのハト寄生虫飼ってやがった！

蛆…お、ついてるねえ。火はあまり通さないほうがにゅるみが残っててていいぞ。

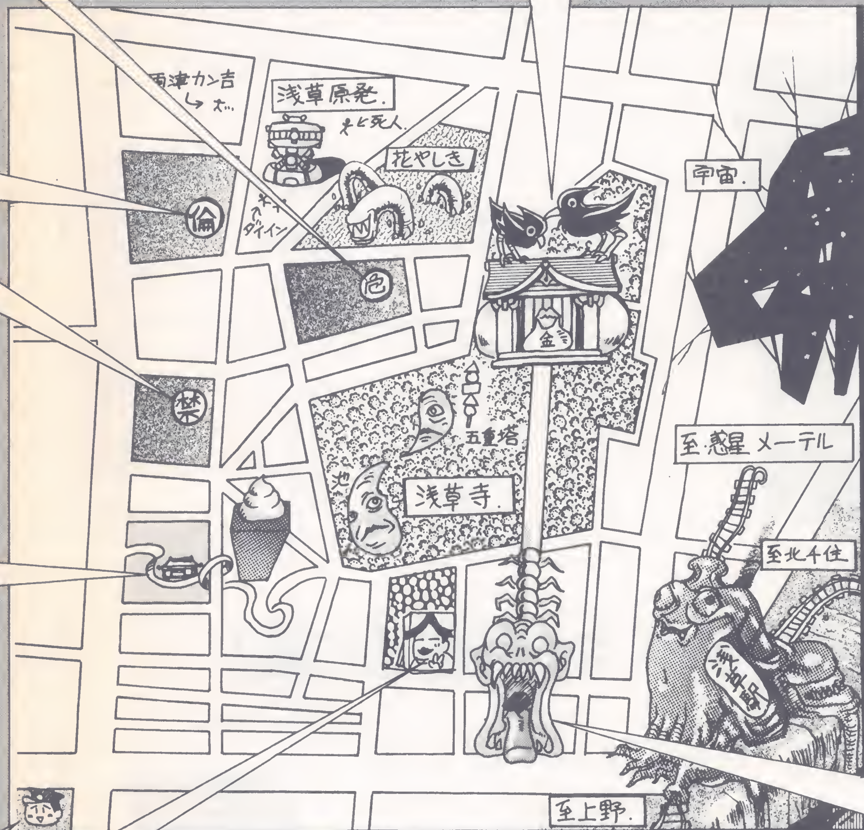
骨…ふむ、とりあえず満腹したから、そろそろお参りしましょうかねえ。チッチッあ、虫の頭が歯に引っかかってた。

坊主…て、てめえら……。

蛆…逃げろ（走）。



男を2人描いてもつまらんので女装してみました。(皮肉).





雷門

最近はオゾンホールがおっぴろがってきて、だんだんと暑くなってきましたが、みなさんいかがお過ごしでしょうか？私なんかこの仕事にすっかり精気吸い取られて、まるで骨川スネ夫。ちくしょう、のび太のくせに生意気だ。

さて、第2回日本ポミネカは、『浅草暗黒シールハイク』ということで、わざわざ浅草は浅草寺までやって来ました。

古葉美一（以下、**骨**）…いやー浅草の街って好きなんですよー、にぎやかだけどホノボノしてて。平和だし。

雑君保プ（以下、**蛆**）…全くだ。ここにいると、この国に犯罪なんてモノが存在することが信じられなくなる。

骨…はい、ではシールハイクの説明です。今回紹介する浅草の8カ所の名所へ行って、「日ポミのシールよこせ！」と怒鳴ってシールを集めてください。

蛆…8カ所のどれもが浅草観光の穴場であり、日ポミスタッフが自信と勇気をもってオススメいたすものであります。

骨…それでは行きましょうか。

注：本当はシールなんて置いてねーから本気にすんなよ。

マーベル堂



骨…まずはこの新仲見世通りに古くからあるプロマイドの専門店『マーベル堂』です。いやーすごい種類のプロマイドですね、あ、海部首相のプロマイドがあるー。なんだ宮尾すすむか。

蛆…あ、こいつ中2のときの友達の野田だ。うーむこっちには隣の家の次郎（犬）のプロマイドが。本当に何でもあるんですねえ。さすが浅草。

骨…昭和天皇のプロマイドもありますよ。撮影は平成2年…今年ですな。店長さん、すごい品揃えですねえ。

垂流糞衛門店長（以下、**糞**）…買わねえんなら出てけ。

骨…すいません。

なれあい新紀行〈一〉

文／矢本 宏

黒坊渓谷の南西に位置する四方山の裾野に、名もない小さな村落がある。雲が山に塞ぎ止められるため、年間の降雨量はかなり多い。したがって植物がよく育ち、秋には山の木の艶やかさは筆舌に尽くし難い。果肉はそのままでは渋みがきついので、吊るし干しにしてやる。粉を吹く頃には大変甘くて美味しい干し柿が出来上がりだ。この時期は村の家々で、こんな風景が見受けられる。人々の顔は、収穫の喜びに満ち溢れている。

宿泊施設が無いので、とある農家に三日間お世話になる。その家のババアは、三年前に連れ合いを結核で亡くされて、ここ四半世紀ごぶさたらしい。そのせいか、どこかババアには、枯れ木の中にも何かふつふつとしているものを感じていたのであるが、あるときこんなことがあった。

日が赤々と鳥のシルエットを浮かび上がらせている黄昏どき、縁側で私とババアはよもやま話をしていた。不意に私が柿の木を指差して、「たわわに実ってますね」というとババアは、ただでさえ紅をさしたような頬を一層赤らめて押し黙ってしまった。あとで知ったのだが、ここでは「たわわ」というと、男女の営みを意味するのだそうだ。恥じらうババアの濡れた瞳の中に私は女を見た。

秋深し
今が食べごろ
ババア柿
急精如

その後、ババアの容態が急変した。りんご病だったのだ。さらばババア。

※前回予告した「掘り出しモノ特集、ここ掘れワン」は雨天のため中止となりました。

あやしげな店



蛆…やはり、浅草暗黒といえばこの店にふれないわけにはいかないですよね。ね。

骨…って、こ、ここはその…ごっごご極道なイメージがあるんですが…。なんかこの店にふれたら指切れそう…。

蛆…あ、あ、こら、あんまり長いこと見てちゃいかん、金とられるぞ(マジ)。むこう見ながら話そうね。ね。

骨…そそそうですねハイ…。ひい——イレズミした裸のオッサンのカレンダーばっかしィー。しかも生ケツ見せてる——。

蛆…「冷やかし入店お断り」とかいってそんなあなた、ここをひやかす勇気があれば、世の中何だってできるよ。

骨…さ、ささ、さっさと写真とってトンズラこきましょうよー。ワタシもう肝っ玉をはじめとするいろんな玉が縮んでます、きゅ——。

蛆…あ、あ、カメラマンさん逃げないで逃げないで、あなた逃げたら私も逃げる。それじゃ。ダッシュ!(走)

骨…オウ!マイ!スパゲチィイ——!!待って待って町田のキャッスル&YOUZ☆の数いくつゥウ——?ズドドドドド…。

大人のおもちゃ屋



骨…大人のおもちゃ屋ですね。

蛆…浅草(ここ)は日本有数の大人のおもちゃ屋出店地帯ですからねえ(マジ)。

骨…ビデオがけっこう多いですねえ…。うーむ、このテのビデオのタイトルって、パクリとか語呂合わせの嵐ってカンジ。

蛆…何これ「魔女の肉体宅急便」だって。こっちは「わくわく汚物ランド」。

骨…汚物にわくわくする人いるんでしょうか…。「糞尿家族ロビンソン」なんてのもあるー。「官能警察エロレイバー」だって!元ネタの作者は泣いてんでしょうなあ、わはははは。

蛆…「亀甲マン〈濃口・生肉用〉」…ううう、嫌すぎる…。

骨…「鉄骨淫棒」…。きっと今頃未成年の読者はあれこれ想像しちゃって大変だ。

しかしきわめつきはコレ!「ウルトラの乳」!!いひひひどんなんでしょーねー藤原さんにカット描いてもらいましょう——か?(カット参照)

貝柱満太郎店長(以下、**満**)…買わねえんなら出てけ。



ロック座



蛆…ロック座ですね。中年以上の人には「浅草=ロック座」とゆ——方も多いことでありましょう。

骨…自分はストリップを観るのは初めてであります。蛆さんは何十回目でありますか?

蛆…し——っ!!余計なおしゃべりは踊り子さんに失礼。

骨…あ、すんません…。シェ——ッ!特出しィ——!!

蛆…………………。

骨…蛆さん黙々と何やってるんですか…?(小声)

蛆…!!(何もしてない!!とジェスチャー)

骨…こりゃ失礼。私ァまた家内制手工業でもしてるのかと…。あ、踊り子交代しましたね、アキャー!何だあれは人間じゃないぞ、何でジャバザハットがストリップやってるんだヒィ——。

蛆…淡谷の●子もおちたもんだねえ(目かくし)。

後ろのおじさん…うるせーぞコラ。

骨…すいません。

蛆……………。

菅登呂寺



蛆…浅草といえば「すしや通り」「たぬき通り」など、通りに名前がついているのが有名だけど、この股糞野通りは意外と知られてないんだよね。

骨…ちなみに写真のモニュメントはキリンビールのそれじゃありませんよ。

蛆…あ馬鹿いわなきゃわか、いや、何でもない。この寺なんだろうな。入ってみよ。

骨…菅登呂寺?変な名前だな。ワッ誰だなんだ住職か。

御仏滑夫住職(以下、**仏**)…何?取材?よろしい、ついて来なさい。

蛆…あの仏像は?

仏…あれはこの寺のご本尊である拝説仏という仏さまじゃ。

骨…ありがたやありがたや。

仏…茶が入ったぞよ。

骨・蛆…こりゃどうも…。

仏…名物の苦僧まんじゅうはどうかね?ホレ。

蛆…むにょむにょ(咀嚼)。何だか妙な歯ごたえですねえ。あ、トーモロコシまで入ってる。

骨…ペショペショ…うーむ毛がまじってますけど…。

山岡士郎(以下、**山**)…これは自家製ですな。

仏…くさみを抜くのが難しいんじゃよ。

骨…あんまり食べると腹こわしそう…。

仏…そうすりゃまた増える。

蛆…ハイクにきたときは皆もぜひってとこだね。

フクチャン



骨…さて、今私たちは今回の一番の目玉であるゲテモノ料理屋「フクチャン」の前に来ております…が…、どうやら閉まってるようですね…。

蛆…ありゃあ。楽しみだったのになあ、残念。

骨…じゃ今度読者様と一緒に来ましょー。私たちだけでまた来るのもなんだし。

蛆…それいーね。じゃ抽選で3人くらい募集して。

骨…とゆーことで、私たちとフクチャンへ行く人を募集します。どんな料理が出ても食べる自信のある愚かな有志よ来れ!(本気)

「日ポミフクチャンGO」係まで。〆切は8月10日です。電話番号明記のこと。

帰路

蛆…さて、ようやく浅草暗黒シールハイクの旅も終わりですな。あとは一人でも多くの馬鹿、いや読者がハイクに参加してくれることを祈る、と。

骨…ところで私の前に座ってるオッサン(写真には映ってない)目ツキが怖い——。

蛆…何だよう何か文句あるかよう、袋かぶってるだけで別に怪しい者じゃないぞ、おいこら(声には出していない)。

オッサン(**職業エスパー**)…ごちゃごちゃうるせえぞう(テレパシー)。

骨…ヒィ——。頭の中をのぞかれてるゥ——!!

蛆………。

オッサン…何だとキサマーッ!!

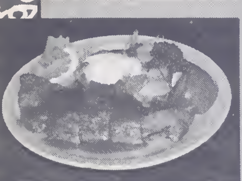
ナレーション(以下、**ション**)…蛆氏が、今何を考えたのかといいますと、アッ何をするかマイク取るな最後まで言わせろ、やいオッサン!やめろってば痛い痛い!

骨…勝手にやってろ。あ、神田ですよ蛆さん。



次号予告

次号の日本ポミネカシズム(第3回)は、題して『悪魔の毒々料理ショー、ザ・食ス-!』雑君保プ、古葉美一そしてゲストにグラハム・カー氏をお招きして、ゲテモノ悪食、イカモノ食いの世界を展開してみようと思います。



写真はダチョウのステーキ。だがこんなのはまだまだあまい!

第1回で募集した『僕は地獄の名コック、かき氷バージョン』の発表もあるザンス。日ポミスタッフの胃袋に明日はあるのか?いやなかろう。

さて日ポミでは引き続き、『何でも相談室』『街角パフォーマンス』への投稿をお待ちしております。

それから新たに『地方テレフォンサービス紹介』として、あなたの住む町の愉快なテレフォンサービスを教えてください。できればその電話番号と詳しい内容も教えてね。

あ、忘れてた。『日ポミフクチャンGO』もね。じゃ、また次回。

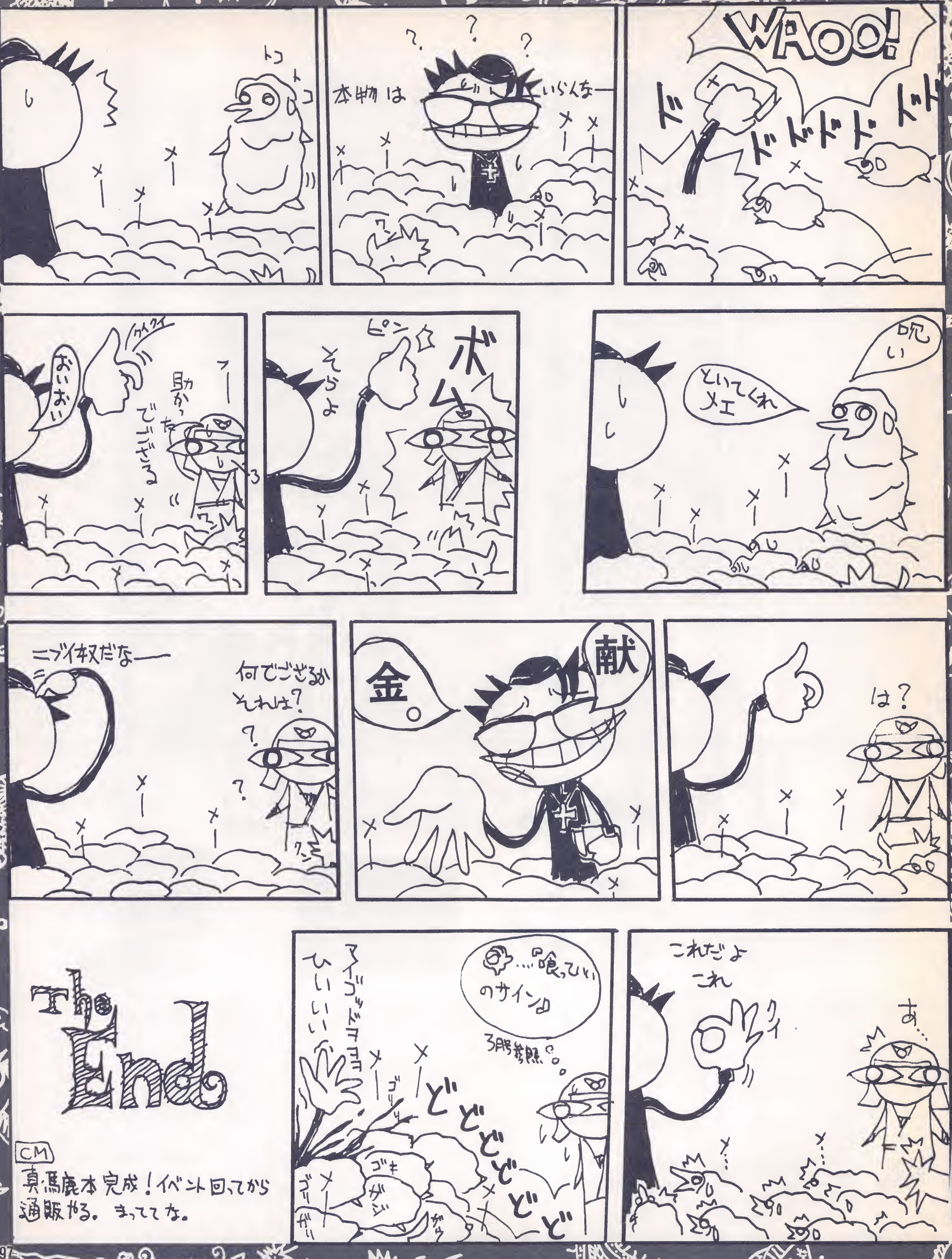
※本文にはごく一部フィクションの部分があります。特に浅草在住の読者は広く寛大な心をもってお読みください。

日本ポミネカシズム第2部　　ゲーセンおわらえ

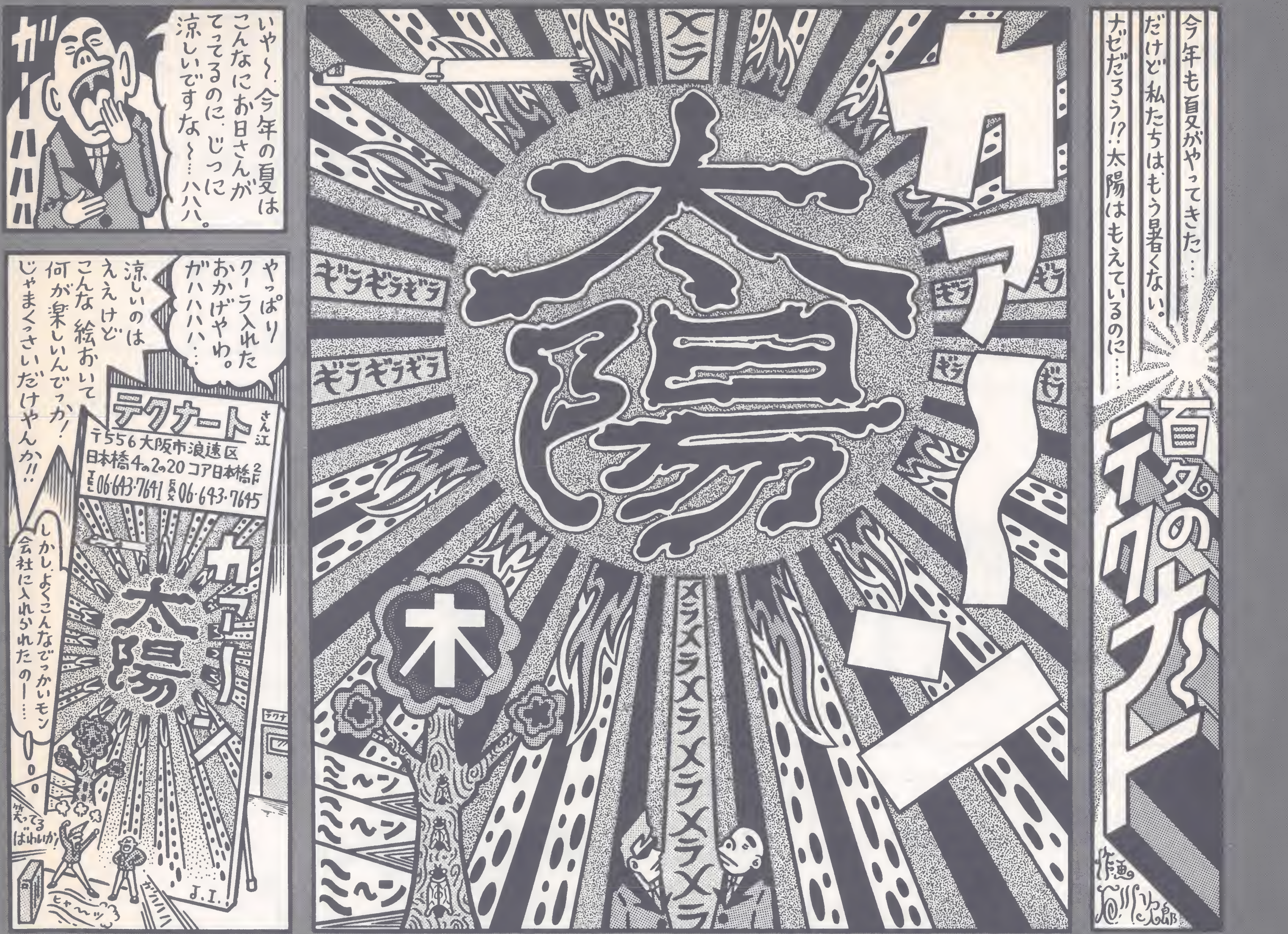
PRAY TO GOD FOR PLAY

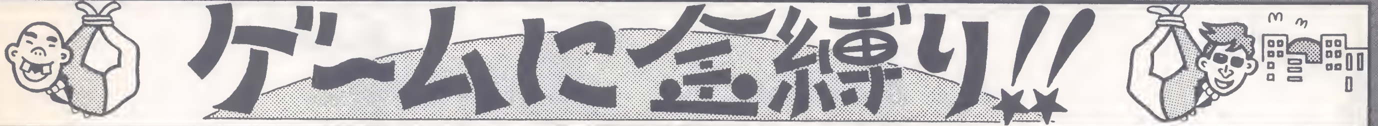
雑 君 保

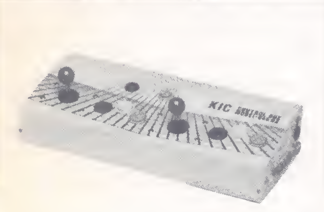




トコトコ
メー
本物はいらんなー
? ? ?
ワン
WAOO!
ドドドドドドドド
メー
おいおい
クイクイ
フー
助かったでござる
ワン
そらよ
ピン☆
ボム
呪い
といてくれメエ
ニブイ奴だなー
何でござるかそれは?
金。
献
は?
これだよこれ
クイ
あ…
メ…
…『喰っていいのサイン』
3月号参照
ひいいいい
イゴッドヨヨヨ
ゴリ
どどどどどど
ゴキ
ガジ
The End
CM
真馬鹿本完成!イベント回ってから通販やる。まっててな。



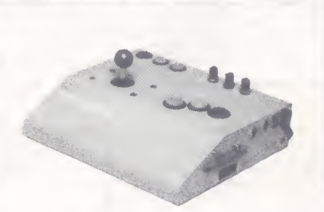




コントロールBOX（ニュータイプ）

さらにバージョンアップしました！
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま!!

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピンでパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000



QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800（21ピンケーブル付き）



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体（コントローラ付）¥58,000 ゲームカセット¥28,000〜¥35,000 ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00〜PM8：00
年中無休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫／ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで／

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります／



激得情報！

次号は50号記念！ 大感謝セールだ!! すごいよ——。

めざせハイスコア!!

夏だ！海だ！山だ！ということで学生さんには絶好の旅行シーズン。しかし、旅行をしてもゲーセンを探し求めるのはゲーマーのサガ!?（旅行に行きたい。担当）

弘前ハイローザスペースランド ☆=12

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーセプターII	463,350	HEAVY-KGB(米) Y談に自信のある方は	ALL、イージー 当店まで、担当佐藤
2	コラムス(ハード) (コラムスコ超熱部門)	19,772,665	E-SWAT'S Mr.プージェルミン(旧)	L=295、J=9999、ノーマル 恥柱具レモンゲロ美味
3	チキチキボーイズ (入荷初モノ部門)	214,620	E-SWAT'S 酒乱がトレンド(米)	R.4 ノーマル ピチギャルガバガバ
4	マーベルランド(ノーマル) (ハコハコハコバコハコハコ)	1,526,320	E-SWAT'S-KOUⒸ 今の高校3年うますぎる!	ノーミス ノーマル 彼も高校3年生
5	NAM-1975 (女使いまくり部門)	696,100	E-SWAT'S ナンシーでムックリM・SⒸ	R.6 完全ノーマル 女、激しく使用!
6	マジシャンロード (6中ボスはノーバン部門)	7BOSS	E-SWAT'S 米屋河童之助(米)	1コイン 完全ノーマル 毛無し、前ヘラ
7	エイリアンストーム (カーラお姉様使用)	8.94	保留守多淫-Gyu(げ) (Rちゃん未使用)	4-2 ノーマル 禁欲250日、ELF
8	ボナンザブラザーズ (ノミにイかない?部門)	872,200	2人でならイヤ! S-CHECKER(師)	R.11 ノーマル みんなとならイイかな?
9	雷電(1P側) (ノミにイこう部門)	1,992,550	姦理人ふざけんな! TEL3朝イチB.Ben	(連) 1-7ボス ノーマル 女々しい人は嫌ッ!
10	バーニングフォース (ノミにイった部門)	4,604,980	女一人ぐらいでわめくんじゃねえーよ! 管理人(妖)	2ミス、ノーマル 犯人はムラヤ

プレイシティキャロット八戸店 ☆=1

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	NAM-1975	671,500	INZ	6面
2	マジシャンロード	272,580	RADISH-T.S	7面
3	雷電(1P)	1,253,510	INZだでば	1-7
4	スノーブラザーズ	1,681,280	RADISH-T.S	ALL
5	パロディウスだ!	1,013,100	かんごふさん使用 ESWAT-管理人(妖)	ツインビー 2-2 マニュアル
6	コラムス	801,125	E-SWAT'S OAG²-管理人(妖)	J=1690 L=57
7	マーベルランド (イージー)	374,360	OAG²-ORE(ば)	ALL
8	バトルシャーク	13,552,400	BEE	10面
9	エイリアンストーム	8.96	RADISH-T.S	4-1
10	デンジャラスシード	4,080,400	う♡え♡す♡ぎ	裏B×4 S×10

プレイシティキャロット仙台店 ☆=48

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	809,680	怒羅権-RYU(だ)	ALL
2	アイレム・エア・デュエル (1P)	549,400	SPREAM-Y.U(天)(梅)	2-1
3	スノーブラザーズ (1P)	3,814,900	GESSY	ALL
4	トライゴン	2,519,310	AIŌN-F'ALPHA 「(だ)研」	全2周ALL 残0
5	パロディウスだ!	914,900	AIŌN-あちょ-(だ)	ペン太郎 2-2 マニュアル
6	クラックス	14,321,403	スペイン宗教裁判	超イージー 94面
7	マジシャンロード		SPREAM-Y.U(天)(梅) 怒羅権-RYU(だ)	ALL
8				
9				
10				

ゲームランドキンコンカン ☆=3

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ! (ビックバイパー)	867,300	あぶそ	2-1
2	パロディウスだ! (たこ)	836,800	あぶそ	2-1
3	パロディウスだ! (ツインビー)	1,117,200	Tommy	2-3
4	パロディウクだ! (ペンギン)	841,500	OGATA流弾心読術	2-1
5	トリオ・ザ・パンチ	2,351,400	かったぁー	ALL
6	アイレム・エア・デュエル	712,400	あぶそ	2-3
7	クラックス	3,662,875	CRASHER-MEW(み)	工場設定
8	カダッシュ (プリースト)	EXP 40,741	MAO(わ)	ALL
9	カダッシュ (忍者)	GOLD 27,100 EXP 60,000	あぶそ	ALL
10	カダッシュ (ウィザード)	EXP 54,677	まだまだ SPR-Y.U(天)(梅)	ALL

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ(1P)	848,800	あぶそ	ノーマル ALL
2	雷電(1P)	1,820,120	Y. S.	3機、ノーマル 2-0(8面ボス)
3	トライゴン(1P)	2,148,750	Y. S.	3機、ノーマル 2-9
4	キャメルトライ (スペシャル)	455,090	あぶそ	ノーマル チャックン ALL 4'34"9
5	キャメルトライ (エキスパート)	2Pのためタイムのみ	FIAT	ノーマル チャックン ALL 3'45"6
6	キャメルトライ (ビギナー)	184,470	FIAT	ノーマル 青玉 ALL 2'04"4
7	ファイナルファイト(1P)	2,588,000	KON	ノーマル コーディー 6面ベルガー
8	NAM-1975(1P)	673,000	FXT-TON	3人ノーマル 6面ボス
9	コラムス(1P)	1,574,360	BYA	ノーマル J=2547 L=82
10	キャメルトライ (スペシャル)	462,580	FIAT	ノーマル 青玉 2位 ALL 4'39"3

プレイシティキャロット琴似店 ☆=12

北海道札幌市西区琴似2条2丁目グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(上級)	6'09"8	ヤッちくんⒸ	スガイでは5'40"なのに… しくしく ALL
2	G-LOC(中級)	5'12"5	加藤くん元気かい 大規ケンヂだ!	必殺センサー止め(有) ALL
3	トライゴン	1,735,670	ケンちゃんチャコちゃん ツモギリちゃん	2-9
4	チキチキボーイズ	900,180	にしくんBREM	1コインALL
5	雷電	1,623,320	BREM-キミちゃんエロP	1-7
6	キャメルトライ	3'40"9	加藤さん元気? こわいくん	スペシャルクリア ちょっと悪いよブラック使用
7	ボナンザブラザーズ	724,200	中川つよ"P"	1コイン R-11
8	ファイナルファイト	3,001,570	徳光慎之介BREM	1コイン ガイALL
9	スノーブラザーズ	2,819,180	中川つよ"B"	1コインクリア
10	パロディウスだ!	871,700	来月外人? しんのすけ	ツインビー 2-1

ゲームプラザヴィクトリア ☆=5

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	3,606,060	Hozky-Y・F	ALL 1up×1
2	ボナンザブラザーズ	308,600	Mr.チャーハン	8面
3	雷電	1,001,990	HOZAKY-Y.F	1-5 ボス(連)
4	チキチキボーイズ	238,820	HOZAKU-JOE	4面中ボス (ソンソン)
5	アイレム・エア・デュエル	211,300	大友のソフトクリームは世界一	4面
6	コラムス	7,959,805	HOZAKY-Y・F	JEW6162
7	エイリアンストーム	(9.32)	大友のソフトクリームは世界一	スクーター (4-4)
8	キャメルトライ	4'01"6	哭きのK	スペシャル ALL黒玉
9	トライゴン	521,750	HOZAKY-JOE	R-7
10	パロディウスだ!	1,021,200	最終学歴自動車学校中退	2-2 タコ(連)

NTK2店合同 ☆=15

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	295,560	モンドコドン	ノーマル 入荷2日目
2	ボナンザブラザーズ	487,700	10面以降はきたないY・O	ノーマル 11面
3	トライゴン	540,230	AVG-WAR	ノーマル 7面
4	パロディウスだ!	658,800	AVG-舞奈	ノーマル 9面ビッグバイパー
5	グラディウスIII	970,250	TZK-T.T	テクニカル B装備F.F 10面
6	スノーブラザーズ	1,207,990	モンドコドン	ノーマル 39面
7	ロードオブキング	247,400	AVG-WAR	ノーマル 1コインALL
8	ザ・ファントム・オブ・ジ・オペラ	74,416,580	AVG-BGM	
9	ブロックアウト	155,932	植物人間ポリポリ2世	19面
10	マジシャンロード	253,640	恵中闇のボス間くん	ノーマル

ハイテクセガ青森 ☆=2

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2'47"8	E-SWAT'SATTⒸ	一回落ちた、クリア
2	G-LOC(上級)	5'43"2	男色ビンゴォウ!!	クリア
3	雷電(連)	1,966,500	スカンジナビアはなくそ	3機設定 2-0
4	コラムス	35,228,223	引退宣言!!E-SWAT'SKENⒸ	LEVEL 295+α JEWELS 9999+α
5	ムスタング	1,193,800	K.K	8面
6	ボナンザブラザーズ	529,400	あたたちドロボウ!!	3人設定 11面
7	WGP	120pts	K-B	オートマ レーシング
8	ハットリス	148,406	ハットリくんだよMAJ	SET130
9	エイリアンストーム	クリア9.18	スクーターに乗るなら! ラッタッタ!!ーあたたち	スクーター のびだじゃー!!
10	鮫!鮫!鮫!(連)	3,817,330	あたたちダルー!!	3機設定 13-02

プレイシティキャロット旭川店 ☆=12

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	2,766,430	ARIS	ノーマル 1コインオール
2	コラムス	2,196,756	SAB	LEVEL96J3053
3	雷電	1,274,210	PGP	ノーマル
4	アイレム・エア・デュエル	370,800	AION-ROX	ノーマル R-6
5	ボナンザブラザーズ	286,000	WHIM-AION-ちた	ノーマル R-7
6	チキチキボーイズ	143,730	WHIM-AION-ちた	ノーマル R-3
7	マジシャンロード	112,020	WHIM-AION-ちた	ノーマル R-3
8	NAM-1975	247,800	AAA	ノーマル R-不明
9	クラックス	WAVE56	直撃-AION-AOT	ランピング有イージー セレクト有1,408,567
10	エアバスター	1,373,730	店長、クーラーの電源どこ?	ノーマル 1コインオール

ファミリーランド ☆=4

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング	1,626,100	AION-HUL-WIN	2-2(連)
2	パロディウスだ! (ビックバイパー)	707,300	AION-GND	10面マニュアル
3	パロディウスだ! (たこ)	599,200	CPU	8面オート
4	パロディウスだ! (ツインビー)	570,200	CPU	オート
5	ファイナルファイト (コーディ)	2,740,130	MOAI-AION-M.TAN	6面 最難関
6	トライゴン	1,705,140	AION-GND	2-8(連)
7	キャメルトライ	157,610	EARNEST PAR	1コインクリア ビギナー
8	スーパーフォーミュラ	5'56"71	CPU	
9	ファイナルラップ	3'46"45	AION-White Girl-NS.	6周2P 8月3日コンサートさ列14番
10	ハテナ?の大冒険	1,986,400	VANPIRE	オール

札幌そごう内ゲームスポット ☆=2

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	465,500	α Cadmun-MAI	7面 1面以外 すべてヘリ
2	雷電(1P機)	1,885,720	(変)北大生	1-7
3	雷電(2P機)	1,127,230	α Cad'mus-Masaki	1-5 タコミス
4	エイリアンストーム	M3S7	αCad'mus-殿下	スクーター使用 ボスは強い!!
5	スノーブラザーズ	2,096,880	αCad'mus-NILE	50面
6	戦場の狼II	1P330,950 2P322,650	αCad'mus-Masaki -MAI	5面イカミス
7	エアバスター	1,646,620	αCad'mus-RYU	ALLクリア ラストタコミス
8	ファイナルファイト	2,858,530	とくみつ	ガイ使用 点数ひくい
9	S.T.U.N.ランナー	1,139,785	加納渚	レベル1-20ワープなし ブースト63個
10	マーベルランド	1,482,300 406,250	αCad'mus-Masaki	ノーマルALLノーミス イージーENDノーミス

ゲームポイントフリーウェイ ☆=6

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	804,800	BMT-MAX	ノーマル 1P、2周目4面
2	雷電	1,663,040	FPS-Y.M.Oは最高だ!! M.,GD	2P側使用 ノーマル 2-0(8面)
3	ボナンザブラザーズ	630,300	FPS-SJr.	ノーマル 1コインALL
4	ムスタング	1,147,400	FPS-SJr.	ノーマル 1P8面
5	チキチキボーイズ	366,330	FPS-SJr.	ノーマル R4-3入荷初日
6	スノーブラザーズ	2,231,020	FPS-Y,K	ノーマル 1コインALL
7	トライゴン	1,673,840	FPS-SJr.	ノーマル 1P、2周目8面
8	コラムス(ハード)	1,050,549	FPS-小松さん元気? M・-GD	ノーマル レベル66ジュエル1976
9	パロディウスだ!	1,313,000	FPS-SJr.	ノーマル ペン太郎2周目6面
10	エイリアンストーム	ステージ5-5	FPS-M・-GD	スクーター使用ノーマル 偏差値8.84

プレイシティキャロット二荒店 ☆=6

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	3,190,450	TPF-CPF-ロメオ南条	1コインALL ダイヤが出ない!ガイ
2	トライゴン	761,970	ESSAY-MB-TPF-宇塚まさお(中)	8面ボスノーマル3機
3	G-LOC	6'06"1	SRM-LOW	ALL上級♡
4	NAM-1975	622,500	TPF-CPF-スーパー戦闘機	6面 見つからなかった1回も
5	雷電	1,243,630	MB-TPF-死刑	1-7 ノーマル3機
6	マジシャンロード	504,600	MB-TPF-ボンバーキング	R-7ノーマルランク タイムノーマル1コイン3機
7	ムスタング	1,909,800	CPF-02-チャージなどさせるか氷	1クレジットノーマル3機2-5
8	アイレム・エア・デュエル	691,500	CPF-O次郎-茶番はおわりだ	R-10 1コイン全部ヘリ使用
9	パロディウスだ!	1,036,100	CPM-TANAKI	たこ2-2 マニュアル
10	ボナンザブラザーズ(1P)	322,100	TPF?-ちがーう!! ほんのりちがーう	R-8ノーマル ダグ(ロボ)使用

ウイルトークTAITO高崎2号店

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ(戦士)	EXP 42,099	菊地のゼミ希望	1コインALL ノーマル設定 標準タイム (連)なし
2	カダッシュ(忍者)	EXP 60,000+α	Tiny-M.T	1コインALL ノーマル設定 標準タイム (連)なし
3	バトルシャーク	6,017,250	高崎スクールオブビジネス 御一行様(ラビット)	標準設定 (連)なし
4	WGP	85	高崎スクールオブビジネス 御一行様(ラビット)	1コインALL 標準設定 オートマ (連)なし(当たり前)
5	G-LOC(初級)	2'27"9	ゲルゲⒺ	標準設定(ノーマル) 両方共1コインALL
6	G-LOC(中級)	5'47"2	ゲルゲⒺ	(連)なし 1プレイ100円 入荷したてのホカホカ
7	バルダーダッシュ	556,550	一応出しとくスコア	1コイン、クリア(連)なし =2529標準設定
8	トライゴン	662,460	4方向レバーの達人	1コイン8面標準設定 1人プレイ(連)なし
9	ムスタング	449,700	高嶋スクールオブビジネス 御一行様(たかえちゃん)	1コイン赤面 ひょうきん設定 1人プレイ(青) (連)なし
10	テトリス	999,999	AMP-HCM-10Aた(日曜F62のデボ)	EASY 1コインL99 1人片手プレイ (連)なし

秋田キャロットハウス ☆=4

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	272,300	ベジタリアン学	7面ロボ使用
2	コラムス(イージー)	4,520,283	Pochi	L141 J=4960
3	コラムス(ハード)	2,360,182	OTKの友人	L100 J=3192
4	雷電	1,108,130	ESFORCE-ZK	6面
5	ハテナ?の大冒険	1,993,200	PWK	ALL
6	ファイナルファイト	3,292,670	内海課長	ハガー使用 ALL
7	クライムファイターズ	420	内海課長	全2周クリア
8				
9				
10				

筑波学園キャロットハウス ☆=15

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(連)(ビックバイパー)	712,300	TTG-S,S	ノーマル3機 2-1マニュアル
2	パロディウスだ!(連)(タコ)	966,100	No.5	ノーマル3機 2-2マニュアル
3	パロディウスだ!(連)(ツインビー)	1,024,500	No.5	ノーマル3機 2-3マニュアル
4	パロディウスだ!(連)(ペン太郎)	898,200	No.5	ノーマル3機 2-1マニュアル
5	ボナンザブラザーズ	498,700	IKN-TIS	ノーマル3人 8面
6	ムスタング(連)	4,130,300	グレート水見DEAD	ノーマル3機 4-2
7	スノーブラザーズ	2,247,230	WIZARDWIN	ノーマル3人 ALL
8	コラムス(ハードスタート)	44,298,933	LSP-MSO-OUT	ノーマル目薬×4 L=295+α J=9999+α
9	戦場の狼 II	999,990+α	たかくん!	ノーマル3人 ALL
10	マジシャンロード	492,380	(み)5	ノーマル3人 7面

ハイテクセガ桐生店 ☆=1

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハットリス	364,452	山口	SET268
2	雷電	1,650,000	Ⓩ	下4ケタ不明1-7
3	G-LOC	6'00"03	EX-S-T^2	上級1C、ALL
4	メガブラスト	333,600	江戸っ子父ちゃん(大ウソ)	初プレイ、5面
5	エイリアンストーム	6-5	NAL	点数不明
6	ファイナルファイト	1,652,190 1,573,310	中島と桜子	あ俺、中島ってんだ!
7	ムスタング	651,300	誰か	5面
8	ワルキューレの伝説	908,630	VALKこと遠藤功	1コインクリア
9	Wits	4,663,370	ZIL-APPLE	レベル70
10	戦場の狼 II	999,990	NOP-OAC	今さら

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=4

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	970,400	NHK	ノーマル 1コインALL
2	トライゴン	512,690	MOO	ノーマル3機 1コイン7面
3	スノーブラザーズ	2,093,880	HMS	ノーマル3人 1コインステージ50
4	コラムス	2,222,338	HMS	宝石3120 レベル98ハード
5	コラムス	1,715,889	秋田CH・POCHI	宝石3081 レベル88イージー
6	エイリアンストーム	8.38	HMS	イーザー 1コイン4-5
7	キャメルトライ	4'12"1	NHK	スペシャル 黒玉使用ALL
8	ファイナルファイト	2,722,710	ゆきCHAN	ノーマルコーディー 1コイン6面ボス前
9	戦場の狼 II	999,990+α	MOO	ノーマル 1コインALL
10	1941	1,112,300	MOO	ノーマル1コイン ALL

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(EASYスタート)	529,559	T&F-KOT	ノーマルLEVEL 47JEWELS1647
2	コラムス(HARDスタート)	360,016	麴XOR	ノーマル LEVEL37 JEWELS968
3	スノーブラザーズ	773,150	ファイティング原田レプリカ	ノーマル(連)32面
4	パロディウスだ!(ビッグバイパー)	581,000	ファイティング原田レプリカ	ノーマル(連)8面
5	パロディウスだ!(タコ)	635,600	フィリップ石田	ノーマル(連)8面
6	パロディウスだ!(ツインビー)	788,600	VIC	ノーマル(連)2-3
7	パロディウスだ!(ペンギン)	535,700	UFO水没	ノーマル(連)8面
8	ファイナルファイト(ガイ)	2,773,310	マジンガーZ号	ノーマル(連)最終面
9	ファイナルファイト(コーディー)	2,862,280	アンドレ II 世	ノーマルALLクリア
10	バイオレンスファイト	12,671,860	僕ドテチン	ノーマルALLクリア

ハイテクセガ太田店 ☆=2

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0726)25-7654

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	1,206,910	SPS	1コインALLのこり5機
2	ゲイングランド	30,619,825	MIY-OAC	120秒バージョン 1コインALL
3	ファイナルファイト	3,331,240	澄んだ～心のプリズム～	コーディー 1コインALL3設
4	ファイナルファイト	3,457,250	リリア～虹色のひとみ～	ガイ 1コインALL3設
5	コラムス	15,679,309	Bim-Buzzell-QAG	ハード ジュエル8853 レベル262
6	G-LOC(初級)	2'14"8	STUX	遅い 残151秒クリア
7	G-LOC(中級)	4'25"8	羅帝亜PLUS	?ミスクリア
8	ファンタジーゾーン	10,072,400	ヨグ=ソトースMIY-OAC	ハード 3周目1面
9				
10				

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2'55"2	しろうちゃん(ドッギャーン)	1コイン全面クリア ノーマル設定
2	G-LOC(上級)	14面	しろうちゃん(ドッギャーン)	1コイン ノーマル設定
3	スーパーモナコGP(7速)	5'39"32	布施博崇	D.P=5064 ノーマル設定
4	レーシングヒーロー(オランダ)	58,867,520	RMC-SHO	1コイン全面クリア ノーマル設定
5	ラインオブファイアー(2P)	6,044,830	破滅の蟲使い&RMC	1コイン全面クリア ノーマル設定100%×1
6	ハテナ?の大冒険	1,270,200	S,A	1コイン全面クリア イージー設定
7	戦場の狼 II (1P)	553,350	ゴキブリ君1号(も)	1コイン6面 ノーマル設定
8	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'19"677	あっつん	レバー ノーマル設定
9	コラムス(ハード)	2,880,895	Z,G35万円	J3615LV112 ノーマル設定
10	ボナンザブラザーズ(1P)	200,200	!!(だれでしょう?)	1コイン5面 ノーマル設定

サンペデックナムコランド ☆=15

千葉県習志野市谷津1-16-1 ☎

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	2,113,440	MIRAGE-MAX(ち)Ⓒ	STAGE2-0(8面) BOSSで死2P側
2	ムスタング	1,250,300	神崎球	1コイン8面
3	アイレム・エア・デュエル	553,100	BAR	8めん
4	ボナンザブラザース	353,100	INFINITE-GTI	R-9 点かせなし
5	トライゴン	1,678,750	MIRAGE-MAX(ち)Ⓒ	1コイン 2周目8面
6	コラムス	26,686,552	SFF-PSI-羽妙凪沙	L-10スタート J=9999 LV=295
7	マジシャンロード	746,970	SロケKID#2ログ見せばソソンバスターズ	ライフ3ゲージ ALLノーミス
8	スノーブラザーズ	1,891,040	CHAT-KIM	1コインALL
9	トリオ・ザ・パンチ	2,352,600	モアイ	1コインALL ローズ サブのみ使用
10				

ジャックアンドベティ ☆=6

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	3,577,940	NG3-XNO♡LILIA	1コインALL
2	ファイナルファイト(ハガー)	3,342,810	YAS-OAC	1コインALL
3	G-LOC(初級)	1'59"8	香津見リキュール REMOac	ノーミス残169秒ALL
4	G-LOC(中級)	3'17"9	OAC-SRP(ま)^2	ALL190.1秒残
5	コラムス(イージー)	30,763,281	NOP-OAC	レベル285ジュエル9999+α
6	コラムス(ハード)	74,093,704	NOP-OAC	レベル295 ジュエル9999+α
7	パロディウスだ!(ツインビー)	928,300	NG3針すなをNAT^3	2-1
8	トライゴン	1,708,560	NOP-OAC	2-8
9	アイレム・エア・デュエル	395,800	NOP-OAC	6面
10	ムスタング	1,253,500	NG3-元祖ミャーー NAT^3	8面

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	3'01"0	MOG	1コインクリア
2	ボナンザブラザーズ	335,000	(ぼ)	RD7ノーマル
3	スノーブラザーズ	1,732,470	もーやらないぶたさん	1コインクリア ノーマル
4	ロッドランド	221,750	AU?	16面
5	ハテナ?の大冒険	1,801,600	AU?	1コインクリア イージー設定
6	ファイナルファイト(ハガー)	3,013,430	ファミリーランド カーニバルNo.839	1コインクリア1段イージー 2人10万extエブリ
7	ファイナルファイト(コーディー)	3,016,130	ファミリーランド カーニバルNo.839	1コインクリア1段イージー 2人、10万ex、エブリ無し
8	ハットリス	264,822	グレーターなまら	SET=180
9	コラムス(ハード)	10,276,002	グレーターなまら	LV.211 J.7054
10	ドルアーガの塔	1,253,330	ホルモン屋ではこれを「いばっい」と言うばしを!	1コインクリア 残ギル1人

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=6

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	1,408,400	CSC&NGC 01×TEXER(改)	1PALL残×3
2	カダッシュ	60,000+α	FAM-OAF	LV20僧侶 ALL
3	カダッシュ	60,000+α	MK-中村	LV20忍者 ALL
4	スノーブラザーズ	2,478,400	VG2-WIZARDWIN	ALL
5	戦場の狼 II	999,990+α	RNDT	ALL M×17
6	戦場の狼 II	999,990+α	MAX	ALL M×12
7	トライゴン	518,610	おいでませ萩-ROM	1P7面
8	パロディウスだ!	822,100	じじょう	8面ボス ツインビー
9	雷電	996,680	ACK-FRY2世	1-5、2P
10	ロッドランド	763,850	AKI-M	第二話ALL 1up×4

モンテカルロ ☆=3

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	811,460	MAX	1-5
2	アイルム・エア・デュエル	640,400	ESSAY-GRF-DOW	1コインSTAGE9 2周目2面
3	トライゴン	805,300	T・S	9面
4	パロディウスだ!	1,233,000	難しいゲーム	1コイン2-2死 ビックバイパー
5	カダッシュ	600,000+α	渋谷弘	1コインALL 戦士
6	バルダーダッシュ(I)	3,381,290	ESSAY-GRF-ELM	1コインALLダイヤ=9664
7	バルダーダッシュ(II)	1,019,760	ESSAY-GRF-ELM	1コインクリア ダイヤ=4661
8	戦場の狼 II	999,990	YAG	1コインALL
9	WGP	120 P	矢野晴満	オートマ 1コインオール
10	ボナザブラザーズ	123,300	ラテンの血	次はドームだ

ハイテクセガ高崎 ☆=2

群馬県高崎市中紺屋10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンストーム(連)	9.40	中学の頃から朝帰り ⒺSSS-IL-M&S	ノーマル1コインALL カーラ使用
2	ボナンザブラザーズ	999,999+α	「危うく監禁」 MYK	ノーマル3人1コインALL ロボ使用
3	アイレム・エア・デュエル	691,500	ESSAY-GRF-DOW	ノーマル3機 1コイン2周目3面
4	E-SWAT(1P)	2,559,800	すわっていても達人 ESSAY-MB-新命明	ノーマル1コイン ALL
5	G-LOC(初級)	1'58"6	「明日から監禁」 ESSAY-MB-新命明	ノーマル1コインALL いまだ限界みえず
6	ハットリス	316,342	ESSAY-こんなのじゃダメMB-JUN	ノーマル1コイン セット=258
7	レーシングヒーロー(オランダ)	60,530,670	ESSAY-TMC-改めS^3 ILMこれを期に脱退か?	ノーマル1コインALL BUG使用
8	レーシングヒーロー(アメリカ)	60,318,180	ILMも改めて IL-M&S	ノーマル1コインALL BUG使用
9	レーシングヒーロー(エジプト)	60,540,230	来月はコラムスにちょっと燃えるお兄さんIL-M&S	ノーマル1コインALL BUG使用
10	レーシングヒーロー(イギリス)	58,997,600	ESSAY-GRF-セニョール	ノーマル1コインALL BUG使用

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.15	No.37
No.17	No.38
No.18	No.39
No.20	No.40
No.22	No.41
No.26	No.42
No.29	No.43
No.30	No.44
No.32	No.46
No.33	No.47
No.34	No.48
No.36	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15（'87 12月号）
No.17（'88 2月号）
No.18（'88 3月号）
No.20（'88 5月号）
No.22（'88 7月号）
No.26（'88 11月号）
No.29（'89 2月号）
No.30（'89 3月号）
No.32（'89 5月号）
No.33（'89 6月号）
No.34（'89 7月号）
No.36（'89 9月号）
No.37（'89 10月号）
No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.43（'90 4月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末〆切のスコアで1日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
感想・その他			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所 〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

No.15('87 12月号)
特集：AMショー



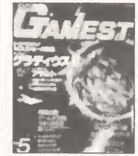
No.17('88 2月号)
特集：ゲーメスト大賞



No.18('88 3月号)
特集：新作ヘリ会戦



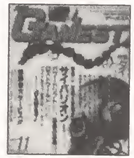
No.20('88 5月号)
特集：AOUショー



No.22('88 7月号)
特集：グラII攻略



No.26('88 11月号)
特集：サイバリオン



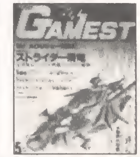
No.29('89 2月号)
特集：ゲーメスト大賞



No.30('89 3月号)
特集：アイレムの全て



No.32('89 5月号)
特集：AOUショー



No.33('89 6月号)
特集：セガがあつーい



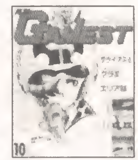
No.34('89 7月号)
特集：ワルキューレの伝説



No.36('89 9月号)
特集：大阪89AMショー



No.37('89 10月号)
特集：グラIII発進



No.38('89 11月号)
特集：ダライアスII



No.39('89 12月号)
特集：AMショー



No.40('90 1月号)
特集：クォース



No.41('90 2月号)
特集：ゲーメスト大賞



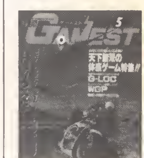
No.42('90 3月号)
特集：グラディウスIII



No.43('90 4月号)
特集：ファイナルファイト



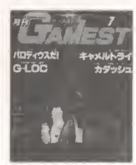
No.44('90 5月号)
特集：AOUショー



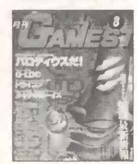
No.46('90 6月号)
特集：コナミ特集



No.47('90 7月号)
特集：パロディウスだ！



No.48('90 8月号)
特集：就職最新情報



君こそゲーメスト!

その1

GAME		HI-SCORE	NAME	店名
雷電	(連)付き	5,890,570 (2周目8面)	両手をあげてバンザイ男 EXCEL—星白金—HIR(退)	キャッスル&YOU² (東京)
	(連)なし	4,297,990 (2周目5面)	4日でクリア!!K.S	個人申請 ハッピーランド(愛媛)
ボナンザブラザーズ		全面クリア 999,999+α	全国10店・個人申請1名の皆様	
アイレム・エア・デュエル		1,128,400	猿家派・おかぴ(虹)	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
チキチキボーイズ		2,075,510	「可愛いよ」(WOP氏談) EXCEL—RVS—GUN	キャッスル&YOU² (東京)
ムスタング		1000万点+α	全国7店の皆様	
マジシャンロード		全面クリア	全国7店・個人申請　1名の皆様	
バルダーダッシュ	パート1	3,381,290	ESSAY—GRF—ELM	モンテカルロ(群馬)
	パート2	1,019,760	ESSAY—GRF—ELM	モンテカルロ(群馬)
パロディウスだ!	タコ	1,715,900 (2周目3面)	IML—YUJ	イエローハット(愛知)
	ツインビー	1,583,100 (2周目5面)	紀子様の後輩引退記念 EXCEL—星白金—HIR(学)	キャッスル&YOU² (東京)
トライゴン	(連)付き	2,679,170	KSGなト	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	(連)なし	2,617,050	HST—(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
G-LOC	初級	1'36"6	神帝CYG(と) 予告どおりのトップ	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
	中級	3'00"3	INGS—DTH—N.H(と)	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
	上級	3'18"7	ILL—MOV—ぱくす(床)	チャレンジャー関大前 (大阪)
ハットリス (スコアカンスト時の最低SET数)		SET=532	PEC	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
NAM—1975		1,127,400	若じいい!犬(研) かまし(鳥)	ゲームセンターコパIII (神奈川)
キャメルトライ	ビギナー・タイム	1'21"0	GEKi	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
	エキスパート・タイム	2'21"6	キャメ(研)—OYA—G (FOR—オオタニ)	荏原ゲームコーナー(東京)
	スペシャル・タイム	2'28"0	EGC—キャメ(研)(元)MKZ (FOR—¥7725)	荏原ゲームコーナー(東京)
	ビギナー・スコア	682,200	いつでも挑戦は受ける! EXCEL—AFC—T'	キャッスル&YOU² (東京)
	エキスパート・スコア	1,108,090	TYRANT— キャメ(研)—MAC(夫)	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	スペシャル・スコア	1,072,750	TYRANT— キャメ(研)—MAC(夫)	ハイテクノーベル 神保町(東京)
ロッドランド (裏面・ストーリー2)		1,031,850	SDI—来る者拒まず 猿者ONAずか	ハイテクセガ藤井寺 (大阪)
レーシングヒーロー	オランダ	60,530,670	ESSAY—TMK改めS³ ILMこれを機に脱退か?	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	アメリカ	60,318,180	ILMも改めて IL—M&S	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	エジプト	60,569,090	MOS—IO—LIE	プレイシティキャロット巣鴨 (東京)
	イギリス	58,997,600	ESSAY—GRF— セニョール	ハイテクセガ高崎 (群馬)
メジャータイトル		−18	Mr.高泊の板さん	ゲームシティOZ(山口)
バトルシャーク		17,122,130	ザ・監禁スペシャル2! SFL—KMG—KMA(人)	明石ラポス2F ゲームコーナー(兵庫)
コラムス	イージースタート	52,002,898	羽村町神明台3丁目にすむ男　SEP—ACC	カジノカーニバル (東京)
	ハードスタート	97,923,955	やちょ	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)

今月のトップは雷電。赤プレイヤーと青プレイヤーでは難度が違いますが、それも1周限り。2周目以降は変わらないので合わせて集計です。
ボナンザブラザーズは、早くもスコアカンスト。特にプレイヤー別には分けていませんが。
アイレム・エア・デュエルは早くも2周クリア。アイレムにしては難度が低いか?それとも、プレイヤーの腕がすごいのか?(イメージファイト、R-TYPE IIは、1回目の集計でクリアが出なかった)
チキチキボーイズは、虫稼ぎ+時間ぎりぎりまでの稼ぎで、すでに限界近し。虫稼ぎは、発売直後だけあって気がついた人は少なめでした。
ムスタングは1000万点達成者が7名も。おつかれさま。
マジシャンロードは、永久パターンといわれているので、とりあえず全面クリアで集計です。
バルダーダッシュは2部門に分けて集計。でも、台数があまりにも少ない!!
パロディウスだ!は2周目5面が最高。ヨシオ君の撃ち返し弾&ジェットを出さないほうが速い縦移動には涙もの。それ以前に、2周目3面の後半とくちびるが発狂しているので、そこを抜くのもつらい。2周クリアはいつの日か…?

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=90

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1　☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(上級)	4'19"2	EAC	ALLノーマル
2	G-LOC(中級)	3'33"8	改多丸さんお世話になりました REMIA(偽)	ALLノーマル
3	G-LOC(初級)	2'34"6	AMP.D.(略) レピア=マーベリック♡-OAC	ALLノーマル
4	レーシングヒーロー (フランス-日本-エジプト)	60,569,090	MSO-IO-LIE	ALLノーマル バグ有
5	ムスタング(1P)	10,014,700	KSGな人(魔)	7周目STAGE8 ノーマル
6	スノーブラザーズ(1P)	3,578,380	REO-SP	ALL残3
7	チキチキボーイズ	886,160	シューティングに(連)つけて(会)(N)	ALLノーマル キャラ名「ヒリュウ」
8	バトルシャーク	13,422,110	POISON NEEDLE	ROUND10ノーマル
9	ボナンザブラザーズ(1P)	496,000	星白金- NFC-FOO.	STAGE9ノーマル 1P側使用
10	雷電(1P)	1,599,760	穴ウメ組一某	STAGE1-7ノーマル 2P側使用

荏原ゲームコーナー ☆=93

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内　☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ(1P)	831,000	EGC-(旅)POW	ノーマルALL 入荷2日目
2	マジシャンロード	985,810	EGC-(旅)POW	ノーマルALL カンスト見えるぞ〜
3	ボナンザブラザーズ(1P)	999,999+α	JAG-H.S EGC-(神)STR(愛人関係)	ノーマルALL ロボ使用
4	キャメルトライ (ビギナー)	1'21"6	JAG-キャメ(研)H.S (FOR-バイキング)	ノーマルALL くろ
5	キャメルトライ (エキスパート)	2'21"6	キャメ(研)-OYA-G (FOR-オオタニ)	ノーマルALL くろ
6	キャメルトライ (スペシャル)	2'28"0	EGC-キャメ(研)(元)MKZ (FOR-¥7725)	ノーマルALL くろ
7	トライゴン(1P)	2,617,050	HST-(お)SPT	ノーマルALL(連)なし まだまだ
8	コラムス (イージースタート)	29,252,628	EXCEL-SSC-VAP	ノーマル J=9999+α L=285+α
9	ファイナルファイト (ガイ)	3,840,530	JAG-IGAのすけ (ひーひー君(金))	ノーマルALL(連) コーディー出ね〜。
10	雷電(1P・赤)	3,897,530	JAG-かんこちいい	ノーマル2-5(連) かんこまいい

ハイテクノーベル神保町 ☆=37

東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (エキスパート・スコア)	1,108,090	TYRANT- キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル全面クリア 黒玉使用
2	キャメルトライ (スペシャル・スコア)	1,072,750	TYRANT- キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル全面クリア 黒玉使用
3	アイレム・エア・デュエル(1P)	698,900	TYRANT-ひむ	ノーマル 2-3(連)
4	トライゴン(1P)	2,679,170	KSGな人	ノーマル全2周クリア (連)
5	ボナンザブラザーズ(1P)	999,999	072-H.S	ノーマル全面クリア やりすぎに注意!!
6	ナイトストライカー (Pゾーン)	89,842,930	TYRANT-全日本ナイス党-ひむ	ノーマル全面クリア 実は高所恐怖症
7	ナイトストライカー (Sゾーン)	92,792,760	ビデオガール愛読者 Mr.まさし君	ノーマル全面クリア 好物:ボンタンアメ
8	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,241,600	TYRANT- 全日本ナイス党-ひむ	ノーマル全面クリア 散髪パワー使用
9	ナイトストライカー (Uゾーン)	90,091,870	お帰りは盗難自転車 Mr.まさし君	ノーマル全面クリア 中古自転車売ります!
10	ダイナマイトデューク	1,656,380	TYRANT-EXE	ノーマル全面クリア ゆかちゃんパンチ使用

中央プラザ大泉店 ☆=2

東京都練馬区大泉1-35-6　☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング	1,405,800	BMC-MK	最終面
2	スノーブラザーズ	1,898,750	くちゃお-YSR	28面
3	1941(1P)	12,908,500	SIM(武)	ALL(1P)
4	1941(2P)	12,881,100	Mi-Has & -しばちゃ	2Pクリア1P5297700 2P7583400
5	空牙	2,579,660	らりお(A)	2-4
6	パロディウスだ!	1,313,400	BMC-VAX	2-3 3番装備
7	ハテナ?の大冒険	446,900	LMN and JAX	1コイン クリア(2P)
8	戦場の狼II	999,990	BMC-MK BMC-TAP	ALL
9	エイリアンストーム	?	?	3-5
10	TATSUJIN	1000万+α	BMC軍団	7-4

ゲームセンターコパIII ☆=6

神奈川県秦野市南矢名62-42　☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電 (1P)	3,832,120	力尽きるにはまだ早い 若だんなN.ARC-TEL	2-4(連)ノーマル1UPX0
2	アイレム・エア・デュエル(1P)	546,800	入荷初日のスコアです 若だんなN.ARC-TEL	2-1レバーが悪い ノーマル
3	マジシャンロード (NEO-GEO)	永パの為ステージ優先	N.ARC-MIT	ステージ7 1コイン
4	トライゴン (1P)	1,766,680	くみりんがぁ命だよ! N.ARC-RUN	2-9(連)あり 1UPX4ノーマル
5	トライゴン (2Pトータル)	2,205,670	ジンボ鳥とチンボ言	2人共2-9(連)あり ノーマル
6	NAM-1975 (1P)	1,127,400	若じいい!犬(研) かまし(鳥)	ALLアクシデントx4 残2x21コイン
7	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,238,600	HのHによるHのためのOL! (鬼畜解放宣言)	2-3(連)ありマニュアル
8	パロディウスだ! (たこ)	1,418,600	電影少年 VIDEO-BOY-YAI!(H)	2-3(連)あり マニュアル
9	コラムス (ハードスタート)	11,668,070	魔法石最大限利用者! RAG.T-TEM	ジュエル7746 レベル230
10	クラックス (工場設定)	2,027,089	いつのまにか大ワープ! RAG.T-TEM	WAVE56 ワープ有1コイン

カジノカーニバル ☆=7

東京都立川市柴崎町3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ	60,000+α	NAO	僧侶
2	パロディウスだ!	898,500	宇宙船の店員は…U.M.	2-1ビックバイパー
3	パロディウスだ!	781,600	やない	2-1たこ
4	パロディウスだ!	999,400	FECT-T.E	2-1ツインビー
5	コラムス(イージー)	52,002,898	羽村町神明台3丁目にすむ男SEP-ACC	J=9999 L=285 魔法石0個
6	コラムス(ハード)	33,662,643	中央大学理工学部応用化学科一年ACC	J=9999 L=295+α
7	スノーブラザーズ	3,778,370	FECT-T.E	AVLL
8	トライゴン	1,756,650	FECT-T.E	2-9
9	ボナンザブラザーズ	534,500	狼少年TPO by元親友	8面
10	チキチキボーイズ	640,520	FECT-T.E	1コイン4-4 本日入荷

キャッスル&YOU² ☆=112

東京都町田市原町田6-10-10　☎(0427)29-8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	5,890,570	両手をあげてバンザイ男 EXCEL-星白金-HIR(退)	2周目8面 ノーマル3設(連)
2	パロディウスだ! (ツインビー)	1,583,100	紀子様の後輩引退記念 EXCEL-星白金-HIR(学)	2周目5面 ノーマル3設(連)
3	チキチキボーイズ (1P)	2,075,510	「可愛いよ」(WOP氏談) EXCEL-RVS-GUN	ALLクリア ノーマル設定
4	ボナンザブラザーズ (1P)	999,999+α	「安定してるよ」(WOP氏談) EXCEL-AFC-T'	1C、ALL、残1 ノーマル3設
5	ナイトストライカー (Qゾーン)	91,382,190	「天才児いとー」(WOP氏談) EXCEL-SNUFKIN	P.BX6 ノーマル設定
6	キャメルトライ (ビギナー・スコア)	682,200	いつでも挑戦は受ける! EXCEL-AFC-T'	ALL、黒球使用 ノーマル設定
7	キャメルトライ (エキスパート・スコア)	1,008,070	親友WOP氏に捧ぐ! EXCEL-AFC-T'(涙)	ALL、黒球使用 ノーマル設定
8	キャメルトライ (スペシャル・スコア)	880,330	FECT-T.E	ALL、黒球使用 ノーマル設定
9	トライゴン(1P)	2,054,490	当たり判定のでかい奴! EXCEL-PC-ZIN	ALL、残/ ノーマル3設
10	アイレム・エア・デュエル (1P)	679,400	ついに脱出成功! X68-NAM1990	2周目3面 ノーマル3設(連)

HI-TECH SEGA金沢 ☆=7

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	999,999	GOR-NZM	ノーマル設定ALLクリア 1P側使用にてカンスト
2	雷電(連)	1,472,700	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定R7 1P側使用連射有
3	ムスタング(連)	2,190,800	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定2-8 1P側使用連射有
4	G-LOC(初級)	TIME2′19″3	GOR-山下少年(な)	ALLクリア 当然ノーマル設定
5	G-LOC(中級)	TIME5′26″5	すさまG-ARIES(よ)	ALLクリア
6	G-LOC(上級)	TIME6′21″5	長沢武彦	ALLクリア
7	ハットリス	94,608	KAKI-〝P〟!	ノーマル設定 Set102
8	キャメルトライ	TIME2′54″6	ずんたた ぱあっち	エキスパートコースALL B.S使用ノーマル
9	クォース(1P)	2,246,300	すさまG-SHE-DANDY(美)	ノーマル1機設定 ■7140AREA4-6-9
10	チキチキボーイズ	550,700	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定本日入荷 R4-4(ナスビ)使用

ウィルトークタイトー金沢 ☆=7

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	305,200	WTT野郎!	ノーマル 5面連射付
2	ムスタング	1,086,600	GOR-山下少年(な)	ノーマルR88
3	エイリアンストーム	1コインクリア	NICE!	ノーマル
4	スノーブラザーズ	1,211,540	七鍵守護神(H)	ノーマル ALL50面
5	サンダーフォックス	831,800	DNA-K-GIRGA	ノーマル4面
6	エアインフェルノ	383PTS	けたろうSP	ノーマルALL
7	G-LOC(初級)	2′24″2	GOR-じょーじ(な)	ALL
8	〃 (中級)	5′29″8	すさまG-ARIES(よ)	ALL
9	ハットリス	126,426	七鍵守護神(H)	ノーマル SET148
10	コラムス(ハード)	8,762,904	謎のお兄さん	L197 J6585 ノーマル設定

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	3,212,880	(ま)ガイはつかれる	R-6ボス
2	ハットリス	151,356	DEV	SET=147
3	コラムス	1,084,490	DEV	ハード LEVEL68
4	ボナンザブラザーズ	222,000	(ま)ORC	R-6
5	ゼロウィング	568,790	GAPLUS	連射付5機 イージー
6	クォース	221,930	よこた	5/5
7	クラックス	1,425,658	テメー!ラッピングありだろ直せ!	WAVE56
8	ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	レベル41 ライン155
9	上海II	982	今村豊	
10	スーパーモナコGP	5′52″51	びびんばこび	4924 7速

扇が丘レジャーセンター ☆=3

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2′19″0	GOR-ZNP	1クレジットオール
2	G-LOC(中級)	5′26″4	すさまG-ARIES(よ)	1クレジットオール
3	G-LOC(上級)	6′12″7	OKD	1クレジットオール
4	アイレム・エア・デュエル	279,600	すさまG-ARIES(よ)	ST-5
5	ボナンザ・ブラザーズ	801,900	すさまG-ARIES(よ)	ST-12 ロボ使用(1P)
6	スノーブラザーズ	1,590,020	KIN	R32
7	トライゴン	831,720	TRS	R.9
8	雷電	1,798,610	すさまG-ARIES(よ)	1-8
9	チキチキボーイズ	835,690	時間切れで悲しいDK	BAD-ENDING 1コインALL入荷初日
10	ROLLER GAMES	21,446,490	EGG	JACK×4

ゲームインセガ高岡 ☆=2

富山県高岡市末広町元町50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	241,700	参考きろく・源	6面
2	雷電	790,790	参考スコア・半月男	(連)付1-5 BOSS
3	ハットリス	55,322	D・S(ダーティ・ス◯ルマ)	セット=70
4	エイリアンストーム	8.88	A.T	3-2
5	マーベルランド	1,138,700	ARTS-ORC	ALL
6	マーベルランド(イージー)	404,320	どらごんそうる	ALL
7	ファイナルファイト(ガイ)	3,021,490	GUY	クリア
8	ファイナルファイト(コーディー)	2,439,470	A・T	6面
9	ファイナルファイト(ハガー)	2,280,000	GUY	6面
10	空牙	2,559,420	参考きろく・源	(連)付2-4 セイレン

がらん3 ☆=4

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,153,900	PST-NPIP	2-3 タコオート
2	戦場の狼II	999,990	PST-NPIP	工場設カンスト
3	SCI	10,031,870	PST-NPIP	全6面クリア
4	アイレム・エア・デュエル	1,073,200	PST-NPIP	2-7ボス
5	パワードリフト	6′27″24	たにぐち(社)ゴール またまだ	Aコース 偽ゴール
6	トライゴン	788,390	PST-NPIP	9面
7	タスクフォースハリアー	448,300	PAPA	3面
8	ダライアスEX	9,988,080	APOS FINAL STAR	ALLノーミスW
9	サイバリオン(実)	20,146,440	かっちゃく2000万台の大台	200×4 20×1 No.74
10	ミサイルコマンド	20,850	たかひろ君(社)てきとうー	青い青い空 SDIに勝つ

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	454,900	DES-BB	7面
2	パロディウスだ!	571,000	ハードランクはいやだ!	オート8面ビックバイパー
3	ハットリス	65,766	MIKI	82SET
4	雷電	1,383,360	DRA	1-7面
5	エア・バスター	618,940	EPT-ラッキースターH・S	PHASE6
6	コラムス	716,568	田口君の友人H	ハード LEVEL55
7	クォース	291,150	太田の兄ィ	えびキライ!!
8	ミッドナイトレジスタンス	1,480,000	EPT-ラッキースターH.S	1コインALL
9	P-47	621,600	パッパラー河合	
10	チキチキボーイズ		今日入荷!(6/30)	ムズイ

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,445,850	ひーくん	STAGE7
2	アイレム・エア・デュエル	792,100	ひーくん!	2-4(STAGE)
3	エイリアンストーム	8.92	m2Bまぬけ	1人プレイ(スクーター)
4	ボナンザブラザーズ	37万くらい	(あ)	1コイン 9面
5	マジシャンロード	114,440	m2Bまぬけ	ステージ4
6	戦場の狼II	100万-10点	ひーくん!	1コインall
7	スノーブラザーズ	2,668,110	まさお	R-25 1コインall
8	ゼロウィング	3,075,960	JOB-あつし	21-08 1UP有
9	鮫!鮫!鮫!	9,300,000	あつし	1コインall(連)
10	チキチキボーイズ	294,670	大関まさよし	1コインall

ハイテクセガ長岡

新潟県長岡市坂之上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2′47″3	LAN	1コインALL
2	G-LOC(中級)	4′22″9	高飛車リーギ	1コインALL
3	G-LOC(上級)	6′36″2	高飛車リーギ	1コインALL
4	コラムス	10,000,000+α	引退記念KAB	ハードスタート レベル223ジェエル7476
5	ハットリス	82,926	AAA	ノーマル SET95
6	ハテナ?の大冒険	1,817,200	サジ	1コインALL
7	クラックダウン	208,000	かかし	1コイン3-4
8	スーパーマスターズ	-15	KAVのバカヤロー	1コインALL
9	スーパーモナコGP	ドライバーズポイント4311	大野	AT車1コイン
10	クラックス	4,295,540	ひーくん!!	セレクト有 WAVE97 1コイン

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	202,600	MAD-GROUP・龍一	ノーマル ロボ使用ステージ
2	G-LOC	5′28″1	AMP-那魅	ノーマル 上級クリア
3	エイリアンストーム	9.32	ARROW-FAI	ノーマル カーラ使用1コインALL
4	コラムス(ハードスタート)	11,015,161	VAL-MYB(雅)	ノーマル J7035L210
5	ラフレーサー	39,200	五泉市のEND	ノーマル 5面
6	雷電	1,542,450	クリ丸子ちゃん	ノーマル 1-7調子悪い
7	スノーブラザーズ	1,902,350	MAD-GROUPY(佳)	ノーマル 36面
8	パロディウスだ!(ツインビー)	907,500	FUA-VENUS	ノーマル マニュアル2周目4面
9	クラックス(ノーランピング)	12,094,641	王者Pochi!(温)(当)(賞)	イージー ワープなしWAVE77
10	ファイナルファイト	2,920,910	BEA-伊藤(あ)	ノーマル コーディ ALL

ゲームセンターUFO ☆=62

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ(スペシャル)	1,026,780	URX-緑の少年	ALL8′00″0秒
2	キャメルトライ(スペシャル)	2′40″3	URX-緑の少年	ALL561,010点
3	キャメルトライ(ビギナー)	406,020	URX-SUM	ALL5′31″2秒
4	マジシャンロード	1,035,020	R.G.B-STC	ALL残0
5	トライゴン	2,159,560	CAT	ALL
6	コラムス	13,928,659	URX-UHY½面相	J=8370 L=248
7	ハットリス(EASY)	203,686	URX-EXS	SET200
8	チキチキボーイズ	400,450	URX-BT	RD6
9	スノーブラザーズ	1,959,880	URX-UHY½面相	ALL残3
10	雷電(1P)	1,324,890	ナディア愛好会・D.ELF	1-6あなうめでしゅ

タイトー小田原周辺 ☆=15

神奈川県小田原市鴨宮636-1忠実屋鴨宮店内 ☎(0465)48-2127

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(3画面・W)	3,674,300	CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジ
2	ダライアスII(3画面X)	3,582,020	CVM-MID涼	ノーマル(連)ALLオレンジ
3	ダライアスII(3画面下のZ)	3,562,110	CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジ
4	キャメルトライ(スペシャル)	820,390 6′16″4	CVM-S.T	ノーマルALL 忠実屋鴨宮店
5	ハットリス	274,574	CVM-S.T	ノーマル262SET オレンジ
6	パロディウスだ!(ビックバイパー)	622,000	CVM-HOT(や)	ノーマルマニュアル 2-4面忠実屋
7	WGP(オートマ)	120PTS	TOSHIMO	ノーマルALL デラックスタイプオレンジ
8	WGP(4速)	120PTS	天上人-血祭り君	ノーマルALL スタンダードタイプ忠実屋
9	WGP(6速)	120PTS	天上人-血祭り君	ノーマルALL デラックスタイプオレンジ
10	カダッシュ	EXP=60000+α	TAK	ノーマルALL オレンジ

㈲ニュースター

山梨県甲府市城東2丁目10-22 ☎

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	787,610	M,M.	ニュースター
2	トライゴン	927,000	K.O	9面N.S
3	雷電	1,352,120	S.Y	1-7N.S
4	パロディウスだ!	637,200	S,O	(ビックバイパー) S面N,S
5	コラムス	2,768,006	O″	NS
6	戦場の狼II	627,100	N,H.	NS
7	NAM-1975	153,600	STTN	NS
8	マジシャンロード	65,230	E,A.	NS
9	カダッシュ	60,000+α	佐野	1コインクリア 戦士NS
10	ハットリス	987,016	CambU	SET-108 NS

プレイシティキャロット松本店 ☆=2

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	478,300	FAM-藤井八雲	M-07
2	ボナンザブラザーズ	636,700	ESP〝飲酒運転だ!〟	
3	ムスタング	2,941,500	FAM-藤井八雲	2周目8面(連) P-47ってPlayしたことない
4	雷電	1,274,030	NARC-U11 BIG-BANG	1周目7面(連) 1UP×0
5	G-LOC(初級)	2′44″5	SER-K、K	ALL残126
6	エイリアンストーム	4-2	MBX-GIL	1コイン(連) 1人プレイ
7	スノーブラザーズ	2,162,480	NARC-U11 BIG-BANG	F-43 1UP×1
8	トライゴン	1,431,040	GAC-KEN	2周目6面(連)
9	パロディウスだ!	1,023,200	Tiny-M、T	2周目3面(連) ツインビー
10	空牙	4,565,500	NARC-U11 BIG-BANG	ALLセイレーン (連)ミス×2

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(2P)	3,237,320	JoJoとJaJa	ALL市長とガイ
2	戦場の狼II	999,990+α	ATM-C-Lufy かぶこつのいじだ	ALL工場設
3	戦場の狼II	999,990+α	EPT-ラッキースターH.S	ALLカンスト
4	戦場の狼II(2P)	1,338,750	JoJoとJaJa	ALLバアナーとショットガン
5	スプラッターハウス	219,500	フーテンのGAA かせげん!!夏だ	ALL 残2
6	1941(2P)	15,855,500	JUJUとJAJA 背中がいたい	ALL
7	球界道中記	183m10本	JUJUベルリンズ	4回コールド 12-0
8	球界道中記	13:1	ATM-へん君!(愛絵理)	3回コールド
9	天地を喰らう	5,146,300	NEW-F-TM-GYA	ALL趙雲
10	クラックス	99,188	I.P.C-WAO!!	5面くるしい

君こそゲーメスト！

その2

ハテナ?の大冒険		3,034,200	粘り勝ちか!?をう from伊勢佐木	個人申請ゼームセンターマリーン（神奈川）
クルードバスター		1,421,580	Mr.コカコーラ	ゲームプラザ（熊本）
1941	1P	14,511,400	レバーに鉄拳制裁! PIA-闘魂HYT	タイトピア木屋町（愛媛）
1941	2P	16,753,300	レバーに延髄切り! HYT&CNT	タイトピア木屋町（愛媛）
ブロックアウト（スコア）		312,931	MOU-銀戦車(ツ)(マ)	ビッグキャロット京都（京都）
ファイナルファイト	ガイ・(連)付き	3,840,530	JAG-IGAのすけ（ひーひー君(金)）	荏原ゲームコーナー（東京）
ファイナルファイト	ガイ・(連)なし	3,646,050	クロゲー愛好会会員KAZ	個人申請八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ファイナルファイト	コーディー(連)なし	3,773,130	SDI-MHR	ハイテクセガ藤井寺（大阪）
クォース		2,246,300	すさまG-SHE-DANDY(美)	ハイテクセガ金沢（石川）
ダライアスII	2・上Z・(連)	3,675,120	闘龍-MAT	個人申請 シグマ・レジャック（愛知）
ダライアスII	2・上V・(連)	3,846,600	KOH	コインスナック24（兵庫）
ダライアスII	2・W・(連)	4,112,060	KOH	コインスナック24（兵庫）
ダライアスII	3・W・タ	3,783,070	人に優しくなりました。CVM-MID涼	個人申請 平塚ジョイフルプラザ（神奈川）
ダライアスII	3・X・(連)	3,582,020	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
ダライアスII	2・Y・(連)	3,855,860	闘龍-MAT	イエローハット（愛知）
ダライアスII	3・Y・タ	3,552,910	じれったくてごめんね CVM-MID涼	個人申請 平塚ジョイフルプラザ（神奈川）
ダライアスII	2・下Z・(連)	3,572,460	KOH	コインスナック24（兵庫）
ダライアスII	3・下Z・(連)	3,562,110	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
ダライアスII	2・下V・(連)	3,188,920	IML-YUJ	イエローハット（愛知）
ダライアスII	3・下V・タ	3,121,830	間抜けな私にリンリンリン CVM-MID涼	個人申請 平塚ジョイフルプラザ（神奈川）
E-SWAT		2,559,800	すわっていても達人 ESSAY-MB-新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
SAR		779,620	SDI-綾小路 "あさって帰るぞ!"	ハイテクセガ藤井寺（大阪）
ナイトストライカー	Pゾーン	89,842,930	TYRANT-全日本ナイス党-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
ナイトストライカー	Qゾーン	91,382,190	「天才児いとー」(WOP氏談) EXCEL-SNUFKIN	キャッスル&YOU²（東京）
ナイトストライカー	Sゾーン	92,792,760	ビデオガール愛読者 Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町（東京）
ナイトストライカー	Tゾーン	91,241,600	TYRANT-全日本ナイス党-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
ナイトストライカー	Uゾーン	90,091,870	お帰りは盗難自転車 Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町（東京）
ダイナマイトデューク		1,656,380	TYRANT-EXE	ハイテクノーベル神保町（東京）
ウイニングラン（テクニカル）		2'19"286	Y.N	モンキーハウス メインスタジアム（福岡）
ロンパーズ		10,074,600	GOL(ま)	ビッグキャロット京都（京都）
SDI（4機）		79,638,210	やんちゃ姫GTO®TM	個人請伸 レジャーシティーゴールド（京都）

前々回（7月号）の訂正

レーシングヒーロー（エジプト）	52,626,950	Mr.まおちゃん	プレイシティキャロット巣鴨（東京）

（101ページからの続き）

トライゴンはボスの相撃ちつぶし。1UPが出たら勝ったも同然（途中の稼ぎはモチ必要）。

コラムスは、もはや長時間プレイの域に達している模様。惜しいのは、ハードスタートのほう。数分がんばれば1億点。来月に出るか？

ロッドランドは、通常換算で100万点突破。

さて、新しめのゲームはこれぐらいにして、後ろのほうを見てみるとなかなか熱い戦いが見られます。

まずは、ナイトストライカー。パシフィストボーナスのため、敵を撃つことができないのですが、地面を走って走行点を稼いだり、狭い所を抜けてボーナスを取ったりするなど、見た人を必ずうならせるプレイなのだそうです。

続いて、ウイニングラン。ご存じ壁ターンはもちろんのこと、常にインに入りタイムを稼ぐなどコンマ以下の勝負。特筆すべきはナイトストライカーにもいえることだけど、ライバルが多いこと。このゲームで全国TOPになった人は、今回を含めて9人。しかも最近になって競争は激化しているのがまたすごい。

やっぱり、ハイスコアを狙う時にライバルは不可欠だと思うのですがどうでしょうか？

（悠理）

イエローハット ☆=74

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	2,029,460	ZCS	ALL 1UP×1連付
2	雷電（2P青側）	1,876,880	TOA愛好会E.T!	2-0
3	雷電（1P赤側）	1,554,140	IML-UUU(E)	1-7
4	ムスタング	10,000,000+α	IML-YUJ MIROR	9-5残×1 9-3残×1
5	チキチキボーイズ	2,061,330	IML-YUJ	ALL
6	ボナンザブラザーズ	896,300	HCM-てった	10面
7	パロディウスだ!（タコ）	1,715,900	DML-YUJ	2-3マニュアル
8	ダライアスII（上V）	3,774,650	闘龍-MAT	ABDGKPV連付 大和で36万5000
9	ダライアスII（Y）	3,855,860	闘龍-MAT	ACFINTY連付 大和で48万
10	ダライアスII（下V）	3,188,920	IML-YUJ	ACFJOUV連付 2ヵ月前の記録

キャノン最前線 ☆=29

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	2,063,410	IML-UUU(た)	ALLあと1万ちょっと
2	トライゴン	2,120,510	IML-PET	2周クリア残0 1UPX2タコミスX3
3	エイリアンストーム	9.42	Neesa	ALLゴードン
4	ハットリス	SET894	限定解除さる（イルカにのった少年）	999,999+α
5	雷電	1,410,780	DCC-AGAS-KABA	1-7
6	サンダーフォックス	1,137,600	ZAT	4面ボス
7	アイレム・エア・デュエル	753,300	DCC-AGAS-KABA	2-4
8	WGP	120pts	おえかき しーあーるC	オートマ さるのライバル?
9	カダッシュ（忍者）	EXP60000+α	はまきた原人	1コインALL エリクサー残し
10	カダッシュ（魔術師）	EXP60000+α	NAL	1コインALL エリクサー使った

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=12

愛知県豊橋市駅前通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,629,920	なべぇ助	1-8
2	ボナンザブラザーズ	689,300	MAO	12面1P
3	トライゴン	1,821,990	VRC-MH	1P2-9（連射有）
4	アイレム・エア・デュエル	542,600	VRC-MH	1P2-1
5	G-LOC（上級）	6'47"9	Z-Z'	ALL
6	スノーブラザーズ	1,869,590	ERG	ALL
7	アウトラン（USバージョン）	4'51"20	走り屋あだち!	Dコース、80秒設定
8	ファイナルファイト	3,927,830	なべちゃん	ALLコーディー
9	パロディウスだ!（ツインビー）	835,000	T.H	1-10マニュアル
10	パロディウスだ!（ペン太郎）	733,400	T.H	1-10マニュアル

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	3,530,830	MOL	1コインALL コーディー
2	グラディウスIII	340,190	KAZUMI(な)	1コイン7面 装備-0
3	ブロックアウト	55,678	T,T	1コイン15面 ノーマル設定
4	WGP（DXタイプ）	point110	PAI	オートマ使用ALL ノーマル
5	WGP（DXタイプ）	point117	PAI	4連ミッションALL ノーマル
6	ダライアスII	3,364,710	T,Sだ	1コインALL ABDGKPV
7	プラスアルファ	4,170,500	SLM+α LEBIA	1コインALL ノーマル
8	ファイナルブロー	1,322,690	T.Iだぞ	1コイン4面
9	ハードパンチャー	11,621,350	T.U（うのつなを）	1コインALL ノーマル
10	エアバスター	1,031,780	K.T.Y	1コインALL ノーマル

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山月ヶ丘36-14 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC（初級）	1'47"1	トップ宣言のCYG(ど)	ノーマルALL
2	G-LOC（中級）	3'39"3	CAMPUS-KAN	ノーマルALL
3	G-LOC（上級）	3'18"7	ILL-MOV-ぱくす!(床)	ノーマルALL
4	雷電	2,010,710	はねとーなおと:キートン!!	ノーマル1-8 2P側(連)
5	ダークシール	471,200	ILL-(る)-ナディア-8A-X!	3人ライフ3つノーマル バード使用R.4
6	チキチキボーイズ	905,990	SFC-あれく	ノーマルALL
7	トライゴン	1,993,110	SFC-R.T	ノーマルALL (連)
8	ボナンザブラザーズ	999,999+α	DTH-G-WAX-T.N	ノーマルALL
9	スノーブラザーズ	3,011,190	MPYよしみくんだお	ノーマルALL
10	コラムス（ハード）	7,164,767	SDI-BOSTON	J=5750 レベル173

ビデオインマツヤ丸太町店

京都府中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	940,400	TRM-2代目 音無響子	2周目2面
2	チキチキボーイズ	802,760	マウアーファラオ	1コインALL
3	ファイナルファイト	2,600,700	MEGADETH.Tr	1コインALL
4	ハテナ?の大冒険	2,137,200	K.M	1コインALL
5	戦場の狼II	999,990	長谷川寛	1コインALL
6	1941	12,583,600	TAI	1コインALL
7	ウィンコングラン鈴鹿GP	2'46"602	あすか	6速
8	スーパーバレーボール	73,400	坂本征二	全試合クリア
9	スーパーモナコGP	5'45"11	大正区の(神)	DP=5004
10	R-TYPE II	705,000	二面安全地帯研究会AKO	1コイン2周目5面

ビッグキャロット京都 ☆=24

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	999,999+α	WHZ	ノーミスALL 3設ノーマル設定
2	雷電（1P）	3,075,860	TUR屋(ど)	2-2 ノーマル設定
3	G-LOC（上級）	3'24"1	神帝CYG(ど)	ALL ノーマル設定
4	G-LOC（中級）	3'18"3	はりけーん氏元気? INGS-N,H(ど)	ALL ノーマル設定
5	G-LOC（初級）	1'40"6	神帝CYG(ど)	ALL ノーマル設定
6	エイリアンストーム（ゴードン）	9.40	WZH	ALL、ノーマル 3キャラALL達成済
7	コラムス（イージースタート）	20,364,987	BOM(ど)	L.J.共にカンスト ノーマル設定
8	ブロックアウト	312,931	MOU-銀戦車(ツ)(マ)	R.1～29F.297 C.4734ノーマル
9	ロンパーズ（3設・ノーマル）	10,074,600	GOL(ま)	1ミスALL 1UP×28
10	アサルトプラス（イージー）	1,257,350	アサ研早紀教PAJ	ノーミスALL ノーマル3設(連)

ジョイランド松江店 ☆=3

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	374,200	謎が多すぎてこまったこまったH君	1コイン6面ボス ノーマル
2	ムスタング	2,157,200	HIR(ぴ)	1コイン2周目5面 ノーマル
3	ハットリス	291,112	GSX-R	セット267 ノーマル
4	ローラーゲームズ	14,064,870	N・H	7BALLマルチ1個
5	戦場の狼II	428,050	ATS	5面ボス ノーマル
6	バトルシャーク	16,235,300	EEL(あ)	1コインALL ノーマル
7	バルダーダッシュ	50,070	白いまぼろし	ダイヤ243個 1コイン、ノーマル
8	プラスアルファ	2,064,700	NORIKO	2周目5面 ノーマル
9	WGP	ポイント120	Killer	6速
10	ハレーズコメット	9,999,990	おじさん謎の人H.S	51面カンスト ノーマル

ハイテクセガ表町店 ☆=32

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ(1P)	428,600	人面シリーズ魚、クモ?DISP・・A(人)(大)	ノーマルラウンド8
2	雷電(1P)	3,660,000	Disp-ま・めぞん	2-3ノーマル 2P使用
3	トライゴン(1P)	1,624,620	RVV氏来店ありがとう Disp・・A(人)	1クレ2-8 ノーマル
4	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,211,500	RVV氏T.M.N.T2Pやろう Disp・・A(人)	2-4ノーマル
5	G-LOC(上級)	4'35"2	COMPLEXのファン Disp・・A(人)	1クレALL、ノーマル
6	ムスタング(1P)	10,000,000	:Aはちがうよ!! Disp・・A(人)	1クレノーマル 7-4で達成
7	ハットリス	265,328	カンストする人見てみたい DIO様	ノーマルSET239
8	戦場の狼II(1P)	999,990	新車のTODAYを買ったBOY(黒ちゃん)	1クレALLノーマル ジッタのテープ返したよ!!
9	空牙(ヴァルキュリア)	2,754,940	かあまいん・なん	ノーマル2-4
10	クルードバスター(3設)	クリアしてれば148万はあったのに	EAST-RVV(長)(人)くん また遊びに来て下さい	赤ちゃんの手の話は恐かったかな?

ハイテクセガ藤井寺店 ☆=8

大阪府藤井寺市岡1-16-23大栄ビル1階 ☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド(ストーリー2)	73,031,850	SDI-来る者拒まず 猿者ONAずか	ノーマルALLノーマル スコア1,031,850
2	SAR	779,620	SDI-綾小路 "あさって帰るぞ!"	ノーマルALL 3設残2
3	雷電(1P)	1,937,720	SDI-BOSTON	ノーマル8面クリアならず! (連)なし
4	雷電(2P)	4,078,590	SDI-ドナドナ&子牛	ノーマル2周目3面 (連)なし
5	フリップル	385,300	SDI-ぼすとん	1ミスALL半年前のスコア イージーだけど集計して!
6	コラムス	5,000,000	SDI-女の子ゲーマー 南小路智子♡	ハードスタート J&L=!?
7	ファイナルファイト(コーディー)	3,773,130	SDI-MHR	ノーマルALL (連)なし
8	ドリームキャッチャー	1回でアンパンマン3つ	SDI-究極は4つだ!	100円プレイ ノーマル
9	ボナンザブラザーズ(1P)	566,000	SDI-ドナドナ(子牛)(と)	ノーマル10面
10	ムスタング	5,000,000+α	小林亜SEI 猿の惑SEI(じょにぃ)	ノーマル5周目 閉店のため中止(連)なし

ビデオゾーン50 ☆=8

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング	460,800	MCI	ノーマル 5面
2	パロディウスだ!(ビックバイパー)	357,400	MCI	ノーマル 7面
3	コラムス	8,861,596	MCI	ハードレベル197 ジュエル6578
4	チェイスHQ	10,550,030	相見英樹	ノーマルALL
5	カダッシュ	G27,698	TAI	ノーマルALL
6	アイレム・エア・デュエル	548,900	RPM-EXE	ノーマル8面
7	スノーブラザーズ	1,058,400	MCI	ノーマル24面
8	トライゴン	724,180	EXE	ノーマル9面
9	スーパーマスターズ	-4	S	ノーマルALL
10	G-LOC(初級)	1コインALL	HOC多数	ノーマルクリア

コインスナック24 ☆=27

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0826)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(2画面上Z)	3,631,760	KOH	とりあえず ノーマル(連)ALL
2	ダライアスII(2画面上V)	3,846,600	KOH	来月修学旅行(東京) ノーマル(連)ALL
3	ダライアスII(2画面W)	4,112,060	KOH	惜敗 ノーマル(連)ALL
4	ダライアスII(2画面下Z)	3,572,460	五代くん再登場!! MPL	230てん更新 ノーマル(連)ALL
5	マジシャンロード	7面	同上	358万は余裕(Z下) ノーマル
6	トッププレイヤーズゴルフ	6面	トップを取る近道。それは不人気ゲームをやり込むことか?	ノーマル クリア出来ない(今のところ)
7	ロストワールド(新ver)	840万ぐらい	新verはバウンドはダメ。ナパームで行くんです。	そのほうが点が出る。(KOH氏談)あたりまえ?
8	キャメルトライ(エキスパート・タイム)	3'10"5	CAN'SR	黒玉使用・ノーマルALL
9	オペレーションサンダーボルト	3,175,930	RAY	ノーマルALL
10	グラディウスIII(E)	2-1	グラIII兄ちゃん	ノーマル(連) おめでとう。

ヤングプラザジャンボ ☆=2

大阪府寝屋川八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	829,500	スーパーガンダー	ノーマル設定
2	アイレム・エア・デュエル	711,200	NSG-A-BOY	2-3 ノーマル設定
3	雷電	1,451,680	SGP-CTS-K・N(と)	ノーマル設定7面
4	エイリアンストーム	3-4	ウンガトロン大好き少年	ノーマル設定8.05
5	トライゴン	746,420	木村吉敬	8面ノーマル設定
6	パロディウスだ!	959,200	NSG-のらくろ返せ!-KOU	ノーマル設定2-1
7	マジシャンロード	798,340	SGP-HARD-PUNCHER(R)	ノーマル設定ALL
8	ビーストバスターズ	6,569,360	G.H	ノーマル設定ALL
9	スノーブラザーズ	3,244,450	NSG-RCC	ノーマル設定ALL
10	オーダイン	738,700クリスタル	DLF-INGS-STR	ノーマル設定ALL

ゲームシティOZ ☆=9

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	228,700	AFP-ROURA	ノーマル 4-1山口店
2	コラムス	11,457,915	GAM-PACOよろしく ZUNちゃん	ジュエル7573 レベル225ハード
3	パロディウスだ!	986,300	AFP-ROURA	ノーマル3機2-1 たこマニュアル(連)
4	アイレム・エア・デュエル	617,800	AFP-ROURA	ノーマル3機連 2-2山口店
5	雷電	1,198,540	パワフルHSK	ノーマル3機 1-5(連)
6	トライゴン	748,560	ちょっぱあイヌINU	ノーマル3機 9面(連)
7	マジシャンロード	431,030	電磁マンIDA	ノーマル クリア
8	NAM-1975	825,000	ドラマじゃ!タムリン	ノーマル3人 最終面
9	ボナンザブラザーズ	230,700	パワフルMAR	ノーマル3人 6面
10	メジャータイトル	-18	Mr.高泊の板さん	ノーマルクリア

アミューズメントマリオ ☆=2

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(ツインビー)	942,000	SUR-Y.M	イージー、マニュアル 1-10
2	鮫!鮫!鮫!	886,250	黄色の少年	イージー 7-7
3	キャメルトライ(エキスパート)	248,830	RON	1コインクリア 4'04"05
4	キャメルトライ(ビギナー)	136,040	RON	1コインクリア 3'10"0
5	キャメルトライ(スペシャル)	242,360	RON	1コインクリア 6'17"4
6	雷電	900,510	黄色の少年	5面ボス速射付
7				
8				
9				
10				

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=10

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハードスタート)	10,603,109	イージーの方が点は高いよ SVR-DTH-SBK(太)(じ)	J7294、L217 ノーマル設定
2	バトルシャーク(1P)	17,122,130	ザ・監禁スペシャル2! SFL-KMG-KMA(人)	照準ノーマルALL ノーマル設定
3	NAM-1975(1P)	775,600	10日間西明石通い。SVR-TUN(西)(猿)	R6ボスでDEAD! ノーマル3人設定
4	キャメルトライ(エキスパート)	2'50"2	宇宙パドルにうるさい人 SVR-KMG-NIS(す)(人)	ALL、鉄球使用 ノーマル設定
5	キャメルトライ(ビギナー)	1'46"1	先生と呼ばせて下さいよ SFL-JOE(師)える	ALL、ブランブ使用 ノーマル設定
6	パワードリフト(Cコース)	6'47"45	R21'06"08自己ベスト SDI-BOSTONE氏	ALL、エキストラ1位 ノーマル設定
7	ファイナルファイト(ガイ)	2,927,200	水の星へ愛をこめて SVR-KMG-WIZ(人)	R6ラストボスでDEAD!(連)あり ノーマル2人設定ノーエヴリ
8	ファイナルファイト(ハガー)	2,081,220	キックの鬼だ! SVR-JAG(怒)	R6でDED!(連)なし ノーマル2人設定ノーエブリ
9	雷電(1P)	1,461,230	ダラIIXやってません! SVR-KMG-WIZ(人)	R7でDEAD! ノーマル3機設定
10	クルードバスター(1P)	370,450	お世話になりました。KMG-CGS(す)	R6ラストボスでDEAD! ノーマル2人設定

タイトピア木屋町店 ☆=21

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP(6速)	120point	多数の皆様	ALL
2	WGP(4速)	120point	PIA-K.G!!	ALL
3	WGP(AT)	120point	PIA-K.G!!	ALL
4	1941(1P)	14,511,400	レバーに鉄拳制裁! PIA-闘魂HYI	ALLノーマル1C 弥七×7pow×9
5	1941(2P)	16,753,300	レバーに延髄切り! HYI&CNT	ALLノーマル まだまだ甘い!
6	ムスタング	10,000,000+α	5日で達成!! PIA-冬眠中PJM	7-7で達成 ノーマル残1
7	コラムス	29,784,148	MUT♪	J=9999 L=295
8	カダッシュ	GOLD60000+α	PIA-LARU-K.y	ALL 1C 忍者 集計希望!
9	アイレム・エア・デュエル		申請者なし	
10	ハテナ?の大冒険	2,075,000	カドヤ	1コインALL

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	能谷、YAM、AIA	クリア、ノーマル
2	コラムス	66,380,901	Super-AIA	ハードスタートノーマル -9999、L=295
3	トライゴン	758,930	AIA	8面ボス ノーマル
4	パロディウスだ!	812,200	MDK-GUN	10面タコ ノーマル
5	キャメルトライ(タイム)	2'06"5	GUM	ビギナー ノーマル ウシ使用
6	キャメルトライ(タイム)	3'32"2	・・Z	エキスパート ノーマル 黒玉使用
7	キャメルトライ(タイム)	4'48"7	GUM	スペシャル ノーマル 黒玉使用
8	スノーブラザーズ	39面	AIA	点=980、380 ノーマル
9	スーパーフォーミュラ	5'41"361	・・Z	チャンピオンシップ DP=36ノーマル
10	ブロクシード	355,406	GUM	ライン=150ノーマル

ジャスコ屋上プレイランド ☆=1

兵庫県川西市小花1丁目6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング	2,165,300	Y.SUZUKI	2周-6面
2	スノーブラザーズ	2,416,610	F	ALL
3	トライゴン	772,980	FSG-S.F(Z)	R-9ボス
4	パロディウスだ!	839,300	FSG-S.F(Z)	R-10
5	ロッドランド(2P)	400,400 439,750	サカトクン.YUT	ALL
6	コラムス	12,713,965	Y.SUZUKI	レベル232 宝石7806
7	エイリアンズ	1,045,000	森下学	2周ALL
8				
9				
10				

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=6

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,152,700	子供の国のお兄さん	マニュアル 2周目2面
2	戦場の狼II	999,990+α	SURPASSER YOU・LEE(知)	ALL イージー設定
3	カダッシュ	EXP60,000+α	ほもよろん-ペン次	僧侶ALL レベル20
4	バトルシャーク	12,456,460	SUR-「やっぱり車はセリカXXが一番」-LEE	10面、しかし今はアルシオーネVSターボ
5	G-LOC(初級)	3'05"9	SURPASSER 「バニッシャー」LEE(知)	ALL
6	WGP	ポイント120	SUR-LEE-R.T ABE-ほもよろんペン太	ALL
7	コラムス	1,290,596	Rock'n'(け)	ミディアム J=2556、L=68
8	ムスタング	2,279,900	ウルトラ弾よけ兄ちゃん	2周目中断
9	アイレム・エア・デュエル	0+α	スコア申請者	6/30入荷
10	スノーブラザーズ	0+α	募集中	6/30入荷

プレイシティキャロット島大前店 ☆=4

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	866,130	H.Y(ひ)	1-5ノーマル
2	ボナンザブラザーズ	398,000	H.Y(ひ)	8面ノーマル
3	アイレム・エア・デュエル	654,400	RPM-EXE	2周目2面
4	チキチキボーイズ	288,930	チキチキバンバン君	5面ノーマル
5	鮫!鮫!鮫!	863,430	ゴッペちゃん	6-5 イージー4機
6	コラムス	10,072,682	RPM-EXE	LV,209 J,6996
7	スノーブラザーズ	2,100,000	VTR	ALL
8	ファイナルファイト	2,617,570	JAK-KNG-H.Y(ひ)	6面ボス手前
9	パロディウスだ!(ツインビー)	764,500	H.Y(ひ)	2-1 マニュアル
10	グラディウスIII	2周目2面	VTR	エディット使用

アミューズ&レストメイヨー ☆=32

兵庫県姫路市駅前222番地 駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ(ビギナー)	1'38"1	SFL-ねこころぞえ太郎	19万 主人公使用 全機種ノーマル設定
2	キャメルトライ(エキスパート)	2'49"8	はにいと(裏)大交換? SVR-KMG-NIS(す)(人)	30.5万 鉄球使用 実はコーディである。
3	キャメルトライ(スペシャル)	3'00"3	R.6で0.8秒わかりません。SFL-KMG-PEY(人)	54.6万 鉄球使用 切れりんりんりん回らん!
4	ムスタング	10,000,000+α	夏休み東京行き敢行! LCN修斗(KMG)(人)	8-4にて達成連 「人生パターン化」ちるし作
5	トライゴン	2,664,510	[migæ:]10万逃がしばか SFL-KMG-PEY(人)	ALL3設1UP×1 残0(連)来月こそは…
6	マジシャンロード	801,910	SGP-へーいHARD PUNCHERは来たぞー!!(R)	ALL永パなしキ○ルはコピーに限るよ(モロ)
7	G-LOC(上級)	5'59"5	かめにんじゃやりに来てね! Disp・・A(人)	ALL大工の源さんと チキチキもやりに来て!
8	雷電	1,501,700	車がうてない男 SVR-KMG-WIZ(人)	1-7(連)扇風機がじゃまでプレイできん鬼太郎
9	ブロクシード	688,600	関大前からTZRで来店 SDI-BOSTON氏	ライン244次回100km/hに挑戦!(うそ)
10	アイレム・エア・デュエル	1,018,200	こんなくそゲーやるつもりじゃなかったのにLCN ——(人)	2-7ボス くそゲーの手本 「人生死に稼ぎ」ちるし作

ヒットゲームBEST10

ファイナルF両部門再制覇!

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
2	1	ファイナルファイト	628	カプコン
1	2	パロディウスだ!	525	コナミ
3	3	コラムス	463	セガ
—	4	雷電	368	セイブ開発/テクモ
—	5	ボナンザブラザーズ	328	セガ
7	6	G-LOC	233	セガ
4	7	テトリス	225	セガ
6	8	トライゴン	219	コナミ
9	9	スノーブラザーズ	133	東亜プラン
13	10	球界道中記	116	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
アイレム・エア・デュエル 111	スーパーモナコGP 109	キャメルトライ 98	ガダッシュ 91	戦場の狼II 86

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	525	カプコン
4	2	コラムス	368	セガ
2	3	パロディウスだ!	340	コナミ
6	4	G-LOC	339	セガ
5	5	テトリス	309	セガ
7	6	スーパーモナコGP	270	セガ
—	7	雷電	265	セイブ開発/テクモ
—	8	ボナンザブラザーズ	193	エガ
11	9	ファイナルラップ	175	ナムコ
12	10	トライゴン	172	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
球界道中記 123	戦場の狼II 121	スノーブラザーズ 104	スーパーフォーミュラ 95	MVP 95

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は67店6月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

今月はファイナルファイトが人気で再び返り咲きました。異常なまでの強さで、まだまだ衰えそうにありません。店によっては落ちてきている所もあるのですが、まだまだ人気1位のゲームセンターも多いです。

何ヵ月も遊んで飽きのこない、運の要素を適度におりまぜた内容はすごいと思います。

ファン層が広いパロディウスだ!

パロディウスだ!は、先月より少し順位を落としましたが、まだ健闘しています。一気に落ちこむことはないでしょう。

このゲームは、グラフィック的に、グラIIIよりは一般にうけるグラフィックのようです。層は広いかわりに、学生層に対しては人気は圧倒的とまでいきません。

コラムスはわかりやすい内容と連続崩しの面白さで、今月も安定して上位を占めています。このゲームも当分落ちる気配はなく、まだまだロングヒットを続けるでしょう。

さて、今月の注目株はセイブ開発の雷電とセガのボナンザブラザーズです。

単純明快なおもしろさの雷電

雷電は、東亜プランの伝統のタテスクロールシューティングをよく研究して、とてもよくできあがっています。独創性はそれほどないのですが、文句なく面白い。難度の高さはありますが、来月も上位に入ってくると思います。

ボナンザブラザーズはキャラクターのよさ、とっつきやすい内容で上位に入ってきました。ただゲーム的にのめりこみ度が今ひとつなので、どこまで人気を保ち続けられるか。

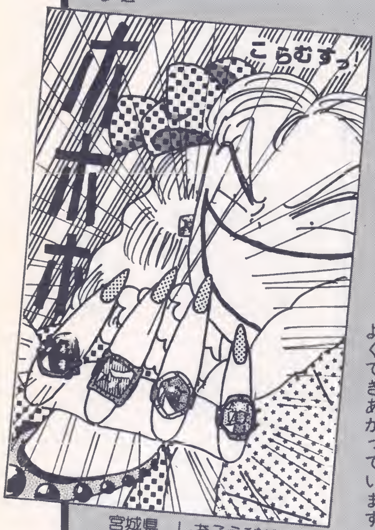
トライゴンは、コナミらしい近未来を描写したシューティングです。基本的にはボンバー型のタテスクロールシューティングですが、当たり判定のきつさがやりにくさにつながっているのが残念です。

戦場の狼IIは、グラフィックがとてもよくスタートダッシュはよかったのですが、一気に人気が落ちてしまいました。残機がないうえに意外にあっさりやられてしまうことが問題だったか。

来月は、T.M.N.T.、ダークシール、チキチキボーイズというところの動きに注目したいと思います。

そろそろ、これだ!という話題作が出るのを期待しています。

(ぜんじ)



宮城県　しおこうびちゃつぶ
2ねんだいひょう

モンキーハウスメインスタジアム ☆=46

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハードスタート)	97,923,955	やちょ	J-9999 LU-295
2	ムスタング	10,000,000+α	R-1	8-7にて達成 ノーマル3機設定
3	チキチキボーイズ	967,100	猿家派・MPP㊗	ALL ノーマル
4	ボナンザブラザーズ	999,999+α	猿家派・HSA㊕とARM	ALLノーマル3人設定 IC確認済
5	アイレム・エア・デュエル	1,128,400	猿家派・おかび㊖	ALL3機設定 ノーマル
6	雷電	3,708,240	猿家派・なっぱ㊗	2-3 3機設定 ノーマル
7	レーシングヒーロー(アメリカ)	59,704,430	猿家派・おかび㊖	ALL ノーマル
8	ウイニングラン(テクニカル)	2'19"286	Y,N	ALL ノーマル
9	ダークシール	全面クリア	R-1(忍者)SPR(ナイト)	ノーマル参考記録 3人設定
10	グラディウスII(新ver、1-F)	10,000,000+α	エドワード::Y・MAC	13周目7面で達成 ノーマル3機設定残-17

ゲームインプラザオリンピアン ☆=11

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,935,880	BUI.	1P1コイン2-0 連射なし(ノーマル)
2	雷電	1,816,130	G.M.C.DURAN	1P1コイン 連射なし(ノーマル)
3	トライゴン	1,581,790	BIG	1P1コイン2-8 ノーマル
4	パロディウスだ!(ツインビー)	1,405,800	ELF	1P1コイン 2-2ノーマル
5	スノーブラザーズ	2,752,800	WIN	1P1コイン ALLノーマル
6	ボナンザブラザーズ	999,999	BIG	1P1コイン11面でALLノーマル
7	ファイナルファイト	3,266,310	BABBY	1P1コインガイ 6面ノーマル
8	エイリアンストーム	8.90	HALFLING	カーラ3面 1P1コインノーマル
9	コラムス	21,148,962	NSF,NNF	レベル295 宝石9999ノーマル
10	戦場の狼II	999,990	WIN	1P1コインノーマル ALL

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレム・エア・デュエル	397,300	Mr-MUU	S-6ノーマル 3設
2	戦場の狼II	445,250	Mr-IPA-MN	ノーマル
3	あしたのジョー	ALLクリア	7名の皆様	ベリーハード 4'50"
4	ファイナルファイト(ガイ)	1,884,370	Mr-JACK	S-5ノーマル 2設
5	ファイナルファイト(コーディ)	2,726,230	Mr-OWA	S-6ノーマル 2設
6	ファイナルファイト(ハガー)	1,063,590	Mr-JOE	S-5ノーマル 2設
7	グラディウスIII	2周目1面	Mr-OWA	エディットノーマル 3設
8	ダライアスII(W)	3,496,910	Mr-OWA	ALLクリア ランクA 3設ターボ使用3画面
9	デンジャラスシート	3,644,950	Mr-IPA-MN	ALLクリア ノーマル AUTO使用
10	クルードバスター	スコア申請ナシ!		ノーマル 3設

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	481,090	田上寛	大1年生 3面ボス
2	ボナンザブラザーズ	88,000	折山学	中2年生 4面
3	戦場の狼II	199,000	村江徹	中2年生 2面
4	タスクフォースハリアー	57,800	川崎浩介	中3年生 3面
5	パロディウスだ!	183,000	中島博之	中3年生 4面
6	スノーブラザーズ			
7	スーパーモナコGP			
8	テトリス	58,958	橋雄二	中2年生 ライン82
9	パロディウスだ!	317,600	田上寛	大1年生 5面
10	コラムス	47,800	井手敦	高1年生 レベル6

ゲームスポット大橋

長崎県大橋市大橋町7-17　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタフォックス	382,000	ボナンザ渕上	3面
2	ムスタング	262,800	中島稔	4面
3	SAR(1P)	154,300	ボナンザ木村	2面
4	バーニングフォース	349,980	浦川"DEN"聡	4-1
5	キック&ラン(1P)	ポイント16	山口隆嗣	優勝
6	エアバスター	1,314,330	ひみつの江川くん	全面クリア
7	デンジャラスシード	903,250	篠崎純久	6面
8	スカイソルジャー	5,099,730	ブー太の谷ヤン&風の谷の徳ヤン	全面クリア・2Pトータル
9	クライムファイターズ	118	古市&松下	3面・2Pトータル
10	オメガファイター	1,700,900	松野康弘	7面

てあたりしだいゲームリスト

6月発売ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
エア　インフェルノ タイトー		体感シミュレーション	ヘリコプターの体感シミュレーション。
ぱにっくスタジアム ニチブツ	キーボード	麻雀	麻雀と野球がドッキング！ああニッポンの娯楽。
BIGIII ジャレコ		メダル式ルーレットゲーム	6人用大型スリーリール使用のルーレット。
華仁義 ダイナックス	キーボード	アダルトシミュレーション	絵柄がファンシータッチの華寿殿も同時発売。
麻雀電子基盤 ダイナックス	キーボード	アダルトシミュレーション	日本のゲームセンターをはじめ、東南アジア各地で稼働中。
雷電 セイブ開発／テクモ	8−2	シューティング	
エイリアンストーム セガ	8−3	アクションシューティング	
ボナンザブラザーズ セガ	8−2	アクション	
チキチキボーイズ カプコン	8−3	アクション	
ムスタング UPL	8−2	シューティング	
アイレム・エア・デュエル アイレム	8−2	シューティング	
マジシャンロード エス・エヌ・ケイ	8−2	キャラクターアクション	

7月以降発売ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
プロ野球ワールドスタジアム'90 ナムコ	8−3	野球	ワースタは野球ゲームのホームラン王です。
ファイナルラップ2 ナムコ		F−1レース	
トリプルウォーズII ニチブツ	キーボード	麻雀	大好評のトリプルウォーズが帰ってきた！
サンダーフォックス タイトー	8−3	アクション	テロリストたちから地球を救え。陸海空と激しいバトル。
DARK　SEAL データイースト	8−2	アクションRPG	多彩な魔法とアイテムのコンシューマーを超えたRPG。7月上旬発売
BACK TO THE FUTURE データイースト		ピンボール	DECOピン第9弾はバックトゥーザフューチャー！7月下旬発売
大工の源さん　べらんめえ町騒動記 アイレム	8−2	アクション	簡単で多彩なプレイ！7月10日発売
T.M.N.T.ティーンエージ・ミュータント・ニンジャ・タートルズコナミ	8−2	キャラクターアクション	全米で人気No.1のキャラクターがついに日本上陸。
マージャンレモンエンジェル ホームデータ	キーボード	麻雀	あぶないアニメ「レモンエンジェル」がゲームになりました。
七次元の妖精達 ダイナックス	キーボード	麻雀	チョッピリHなアニメタッチの麻雀ゲームです。
OUT ZONE（アウトゾーン） 東亜プラン	8−2	シューティング	強力なグラフィックと息の長いゲーム性を目指す。9月1日発売
COMBATRIBES テクノスジャパン／テクモ	8−2	アクション	7月11日発売
ムーンウォーカー セガ	8−2	アクション	8月中発売予定
コラムスII セガ		パズル	
マッドモーター ミッチェル		アクション	
麻雀遊戯 ビスコ	キーボード	麻雀	
TSG−1 UPL		シューティング	
マジックソード カプコン	8−2	アクション	
ニモ カプコン		アクション	
ライディングヒーロー エス・エヌ・ケイ	8−3	バイクレース	ワールドGP、ストーリー、通信の3モードがある。7月発売
サイバーリップ エス・エヌ・ケイ	8−3	キャラクターシューティング	暴走コンピュータ〝サイバーリップ〟を破壊せよ。
N・I・N・J・Aコンバット エス・エヌ・ケイ	8−3	キャラクターアクション	悪の忍者「幻妖斎」からネオニンジャシティを救え。

今月のイチオシニューゲームは「COMBATRIBES」だ。ゲーム内容は「アメリカ版くにお君」といった感じで、問答無用のアクションゲーム。とにかく、勝つためには手段を選ばないという、種々の攻撃法が凄い。ただし操作は簡単で、敵との距離、タイミング、状態などから勝手に判断して、多彩で凶悪な攻撃をしてくれる。もう1つは、データイーストの「DARK SEAL」。主人公キャラは、最近流行の4人から選択するシステムで、戦士、忍者、吟遊詩人、魔法使いから選ぶ。キャラの選び方で、かなり難易度が変わってくるので、自分はこのキャラでやる、と決めて攻略していくのもいいかもしれない。まあ、魔法使いが楽みたい（誰だ？唯一の女キャラだから、当然選ぶ、なんて言ってるのは!?）。また、敵の動きがトリッキーで、なかなか楽しませてくれるし、とにかく本格RPGに出てくる敵モンスターのオンパレードなので、RPGファンにはこたえられない面白さと言えるだろう。（野村流紋）

これが大工の源さんの彼女

桐島カンナのすべてだ！

生年月日　1974年4月4日　おひつじ座

血液型AB　RH＋

好きな食べ物　ケーキが大好き！それと、ちょっと恥ずかしいが、水ギョーザが大好き！

嫌いな食べ物　たこ（あの、吸盤が気持ち悪くて……）。

好きなゲーム　今、ゲームボーイの「四川省」に凝っている。アーケードゲームでは、シューティングが大好き！「R−TYPEII」が大好きだが、未だに3ステージのボスが倒せない。しかし「トンマ」は、エンディングまでいった。

趣味　おにぎりを握ること。

カンナは、建設会社桐島組社長の一人娘。現在都立部乱目西高校の1年生。女子バレーボール部のマネージャーをしている。

大工の源さんとは、幼なじみ（源さんの家系は三代続いて桐島組で働いている）。

二人は、普段ケンカばかりしているが、それは源さんの愛情の裏返しで、彼が密かにカンナのことを深く思っていることを最近気づき始めた。



プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	675,420	山口	
2	スプラッターハウス	90,900	上田	
3	テトリス	482,240	DOH	ハード
4	マーベルランド	1,275,130	たくちゃん	1コイン ノーマル
5	戦場の狼II	890,200	CPM	
6	雷電	1,417,040	WBCCM-H.U	7面ノーマル
7	スーパーバレーボール	55,000	小松康弘	900d・1コイン
8	天地を喰らう	67,350	池田正	
9	メタルホーク	63,400	目衛隊	
10	ワルキューレの伝説	823,210	星の白金	1コイン

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド（ノーマル）	634,860	AAAA	4-1 ノーマル設定
2	スノーブラザーズ（1P）	2,488,490	鬼ゃ〜ず.NMC!男の生き様Cぃーひひどん	全面クリア ノーマル設定
3	ファイナルファイト（ガイ）	2,804,030	Mr.X	ラストで死亡 ノーマル設定
4	ファイナルファイト（コーディ）	3,022,200	Mr.X	全面クリア ノーマル設定
5	エイリアンストーム	8.98	Mr.X	4-1 ノーマル設定
6	戦場の狼II	999,990	ABC-けんちゃん-	全面クリア ノーマル設定
7	アイレム・エア・デュエル	419,400	Mr.X	7面ボス ノーマル設定
8	ゼロウイング	847,220	佐伯ばちかんず MON	8-24ワープ有り ノーマル設定
9	鮫!鮫!鮫!	2,828,720	JCR!???	11-9 ノーマル設定
10				

ゲームプラザ ☆=94

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	999,999	MST	ノーマル、1P 1クレ・ALL
2	トライゴン	1,871,080	MST	ノーマル(連) 1クレ・ALL
3	ブロックアウト	290,124	ABA	ノーマル1面スタート R=34F=352
4	ムスタング	10,000,000+α	KSY☆吉浦	ノーマル・連なし 6周目8面にて達成!
5	ビーストバスターズ	6,305,990	Mr.野上さん	ノーマル 1クレ・ALL
6	パロディウスだ!（タコ）	2周目2面	MIJ,RX2名	マニュアル
7	カダッシュ	60,000EXP+α	RGV,Go・D	ノーマル 忍者ALL
8	クルードバスター	1,421,580	Mr.コカコーラ	3人設定・残1 ALL
9	WGP	120pts	MOA	ノーマル・4速 オール1位
10	WGP	120pts	MOA	ノーマル・オート オール1位

神宮前キャロットハウス ☆=4

宮崎県宮崎市神宮2-1-30　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ（1P）	747,100	ルナ・ヴァルガーこと MGF-KOB	1コイン12面連(無) ノーマル3人設定
2	アイルム・エア・デュエル（1P）	749,500	トップをねらえ! MGF-KOB山下	1コイン10面連(無) ノーマル4機設定
3	雷電（1P側）			
4	雷電（2Pトータル）	3,904,480	IDAポン NUBO-GILだー	共に1コイン2-2連(無) ノーマル3機設定
5	G-LOC（初級）	2'42"1	すみれの(大)ハム	1コインALL 連(無)
6	マジシャンロード	500,690	IDAポン	1コイン7面ノーマル 3人設定ライフ2つスタート
7	戦場の狼II（1P）	929,150	K.O.	1コインALL ノーマル連(無)
8	ワルキューレの伝説（1P）	1,178,490	NUBO-GIL	1コインALL ノーマル連(無)
9	クラックダウン（1P）	270,301	NUBO-GIL	1コインノーマル3人設定 4-1連(無)
10				

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)332-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	969,750	ARIEL	クリア
2	究極のオセロ	5人ぬき	T	レベル5 ランク10
3	ボナンザブラザーズ	204,500	KONAMI BOY I	4めん
4	ラフレーサー	151,300	コロリン	2-7
5	エイリアンストーム	4-2	ARIEL	8.92
6	雷電	3,468,000	爆炎帝-X(宮)	2-3ボス3機設定 EXTEND2回
7	コラムス	1,809,406	MGF-大塚(宮)	ハードスタートLEVEL:83 JEWELS:2949
8	クラックス	1,327,918	A.O(宮)	イージーランク ノーランピング
9	オーダイン（2P）	785,160	SAY&R-Lきん(宮)	ノーマルランク 3機設定
10	ネクストスペース（2P）	722,100	Kippe&SAY(宮)	ノーマル3機

ハイコスア通信特大号—お店から—

○**PC琴似（北海道）**
PC琴似店は、店内改装してPOWER UPしたのでやんす。まだまだPOWER UPするつもりでやんすので、どんどん遊びに来てでやんす。これでよかろうなのだ。

○**NTK2店（北海道）**
暑い夏はさわやかな北海道へ、楽しいNTKへ！NTK2号店の2階へ泊まれます（10畳和室）。

○**PC八戸（青森）**
スコア募集中、アイレム・エア・デュエル、チキチキボーイズ、ボナンザブラザーズ。

○**ハイテクセガ太田（群馬）**
うちの店はNEWゲームはもとより、OLDゲームも数多く、お客様のリクエストにもできるだけ応じますので、ぜひいらしてください。

○**ポニーワールド・ザ・コング（埼玉）**
夏休みだ！ということで今年もポニーで大騒ぎしようぜ。

○**ゲームセンターコパIII（神奈川）**
とてもなつかしいゼビウス、スターフォース、ハレーズコメットあります。遊びに来てくださいね!!

○**PC松本（長野）**
以前お伝えした改装の予定が、実は秋まで延期になりました。本当にごめんなさい。

○**がらんがらん（長野）**
工場設定、ディップSW以外の㋒なしを、ひたすら守るがらんがらんを、今後ともよろしく！ ㋕

○**がらん3（長野）**
ミライルコマンド（コックピット）を再生してうれしいかぎりです。10年前の機械がこんなにおもしろいなんておどろき。それも1PLAY200円であったとは！ ㋐

○**ゲームタウンファンタジー（長野）**
夏です。きっと高原の里信州に来られる方も多いと思いますが、ファンタジーは中央高速諏訪インターから1・5km、蓼科白樺方面の観光道路側です。来られましたらお立ち寄りください。 店主

○**ハイテクセガ長岡（新潟）**
システム24シリーズ、ホットロッドからボナンザブラザーズまで全台取り揃えております!!一度は見に来てください。

○**ウィルトークタイトー金沢（石川）**
エイリアンストームのエンディングを見て感動してしまった（なんかハローロイヤルのCMみたい）。

○**扇が丘レジャーセンター（石川）**
遅ればせながらファイナルラップ6台に車種選択スイッチを付けました。同じ車が6台コースに出ると気持ち悪い感さえあります。ぜひ一度おためしを。

○**BC京都（京都）**
ロンパーズは32個の1UPパターンが完成されています。2UP面は、18・19・29・35・42・53・57です。3UPの可能性のある面もあります。

○**チャレンジャー関大前（大阪）**
チャレンジャーオリジナルテレカ第2弾で発売されます！（2種㊒）9月初旬発売予定です！みんな買いに来てね！イラストはただ今考案中です。ゲームキャラの女のだれかです。
（by MOVの女王様）

○**ハイテクセガ表町（岡山）**
さあ、夏休みだ!!旅行に行くなら山陽の古都岡山しかない。瀬戸大橋も見に行って帰りはハイテクセガ表町店へGOだ!!（盆休みは人面犬友の会参加のみなさまおまちしてます）

○**コインスナック24（岡山）**
当店は、裏ではカエルが鳴き、店内にイタチが侵入します（ホントの話）。

○**ゲームセンターカントリーボーイ（広島）**
当店では7月に改装を予定しました。きれいになって雰囲気の良くなった（？）カントリーボーイをぜひともよろしく。

○**ジョイランド松江（島根）**
夏休みに向けて新品ドンドン入荷いたしました。みなさんのご来店お待ち致しております。

○**モンキーハウスメインスタジアム（福岡）**
ロンパーズのビデオを作成しようと思っています。UU氏、協力頼みます！ Ⓗより

○**ジャスコ大分ナムコランド（大分）**
NEO-GEO、MVS2台入荷しました。

おめでとう
ギャルズ♡アイランド
プレゼント当選者
大発表

はーい、お待たせしました。ギャルズ♡アイランド27ページの（応募券がなかったおーぼけの）『あなたの後ろに自由の女神』クイズの正解と豪華な粗品の当選者と128ページのプレゼントの当選者を発表いたします。

『あなたの後ろに自由の女神』クイズ正解は……

A 恋のホトロック
B 熱血高校ドッジボール
C ファイナルファイト
D アレックスキッド
E V、BALL
F ダッシュ野郎
G V、BALL
H ポンピングワールド

……でした。さすがに完全正解者がいなかったので、**当選者は1人、東京都の平野勝之君**です。

128ページのプレゼントの当選者は……

①ゲーメストオリジナルテレカ
（東京都）臼井政幸君
（神奈川県）中村友宣君
（萩城県）桑島一志君
（愛知県）滝川奈々絵さん
（京都府）山内美穂さん
（兵庫県）富田康春君
（山口県）田村隆弘君
（福岡県）梶尾篤史君

②CDみつめていいよ
（東京都）塩野裕幸君

③CDクラックダウン
（宮城県）向井慎太郎君

④CDビデオゲームグラフィティVol、2
（岐阜県）森重倫君

⑤LPゲームサウンド・SNK
（北海道）西嶋靖智君

⑥ガントレットミニマニュアル
（東京都）遠藤貴士君
（東京都）広井伸介君
（神奈川県）山本誠悟君
（神奈川県）鈴木利幸君
（大阪府）新座恒治君

⑦アテナポスター&ミニ本
（東京都）鵜飼雅文君
（静岡県）山梨毅君
（大阪府）松井崇生君
（京都府）上田美樹さん
（石川県）石見幸士君

⑧ナムコバッジ
（神奈川県）砂金力君
（神奈川県）山根龍二君
（茨城県）斉藤直樹君
（栃木県）菊地孝三郎君
（栃木県）今泉崇君
（埼玉県）熊木晋也君
（兵庫県）荻野寛史君
（鳥取県）井上孝之君
（島根県）上山美香さん
（島根県）永瀬宏君
（島根県）原敦司君
（広島県）山崎将五君
（福岡県）岡本大統君
（福岡県）坂本一樹君
（福岡県）広崎憲一君
（新潟県）石井慶君

⑨リターン・オブ・イシター下敷き
（群馬県）蛭沼武志君

⑩PII・PIIIポップセット
（福岡県）田中真一君

⑪ビデオ・まーじゃんギャルズグラフィティ
Vol．1
（長崎県）田中孝則君
Vol．2
（静岡県）芳村篤伸君
Vol．3
（島根県）小林良介君
Vol．4
（埼玉県）島根恵一君

⑫ビデオ・はじめまして
（東京都）武田秀人君

⑬宮崎製作所・フィギュア
（愛知県）原田英紀君

⑭シミズセンセポストカード
（北海道）澤田弘行君
（東京都）有田勤君
（茨城県）斉藤剛君
（茨城県）桂隆史君
（福井県）村田幸信君

⑮㊙生写真セット
（岩手県）児玉完司君
（東京都）滝淵いずみさん
（東京都）森口聡君
（東京都）篠崎ゆかりさん
（神奈川県）栗原修君
（千葉県）大塚典嗣君
（大阪府）真鍋一摩君
（兵庫県）森中義樹君
（山口県）田原耕司君
（熊本県）山本恭裕君

以上61名の皆さんです。
たくさんのご応募、ありがとうございました。
最後に、実は応募券に誤植があったんですよ。気づいてました？



埼玉県　熊木晋也君

ゲーメスト人

10月号 次号は8月30日発売!!

50号記念大感謝セール号だ!!

ファイナルファイト

肉ヲ切ラセテ骨ヲ断ツ！流血バトル必至!!

50号記念特大プレゼント！C（カラー）・イラスト！開けてびっくりヘヴィ級特集が君を打ちのめす!!

論 マニアとは何か？

プレイヤーとメーカーとの意識の違い

今回は、マニアとは何か？について論じてみたいと思います。というのは、マニアという意味が、プレイヤーの間とオペレーター、メーカーの間とでは違う受け取られ方をしていると感じているからです。

マニアという言葉は、一般のゲーマーに対する言葉として使われることが多いようです。マニアの意味は、だいたい、学生またはその年齢のプレイヤーで、ゲームがうまいというところでしょうか。

ここまではだいたいプレイヤー、業界側とマニアの定義が一致するのですが、ここからが違います。

業界側では、カプコンのキャラクターゲームとか、コナミの横スクロールゲームをやっているプレイヤーがマニアだと考えられているフシがあります。しかし、彼らはマニアというより一般学生です。

人気のゲームが出て、台に学生がむらがっていても、多くの場合はうまい人間はひとにぎりです。グラディウスIIや、ストライダー飛竜が好きな人の中でうまい人間はごくひとにぎりであることをわかってほしいと思います。

うまいプレイヤーだけをマニアとした場合、学生のごく一部をマニアとすることになり、それは決して学生全部ではないのです。

個人的には、ゲームの客層はごく一部のマニア、ゲーム好きの学生、サラリーマン層、あまりゲームセンターに行かない一般層の4つに分けるべきだと思います。

今までは、ゲームがすごくうまいマニアと、一般の学生とが混同されてきたと思います。本当のマニア受けのゲームは、難度やとっつきにくさの問題でそれほどヒットしないでしょう。しかし、一般学生の層は広く、この層にウケるゲームならロングヒットが期待できるのではないでしょうか。

また、一般学生は、家庭用のゲームを持っている層と一致します。ものすごく高インカムでなくても、学生に人気のあったゲームは家庭用の移植がやりやすいはずです。

グラディウスシリーズ大好き少年がみんなうまいマニアでないことをメーカーの人たちは知ってほしいし、マニア向けでなく学生向けのゲームを作ってほしいと思います。（ぜんじ）

ひとこと

最近は、ゲームのほうは一段落してしまい、ちょっとさめています。とはいえ、ゲームをやめるわけはないので、キャメルトライとパロディウス、雷電をたしなんでます。

現実逃避するわけじゃないけど、何もかも忘れてのめりこめるくらいのできのよいゲームをやってみたいと思う今日このごろです。（ぜんじ）

待って一、もう

表紙の裏をとれ

いや暑いですね最近は、というわけで雷電です。このゲーム難しいのですが、一般の方々にもうけているようで、非常に喜ばしいことです。

そして、今回はけっこう気分よく書けたので印刷所から返ってきた時がたのしみ。

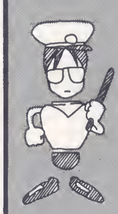
でもこういう実在しない物のほうがつらいんですよね、資料少ないから。

藤原ひさし



●DOHJIN コーナーに、DQ＆女の子攻勢。実は理由があるのだが、さてなんでしょう。同人誌コーナーのあるゲーム誌って少ないもんね。

ん？先月の後記を見て隠しメッコールとかいってるのは一体誰だ？何はともあれパズルは今年も熱い。外も暑いぞ。僕の部屋もだ。（一年己酉組葦兼渚こと APAPA）



●Ya！　8月は関東から北のほうのお店におじゃまします。シルバーのゲーメストロゴのカッティングシールを左右に張ったNC30が目印だ!!

ところでこの歳になっても名前のことでゴタゴタいわれるとは思わなかった…てな訳で今号より「武者涼汰」改め、「武者良太」で行きます。

（今度は本名だい！　武者）



●いやー、これが出る頃は夏休みなんすねぇ…。なんか実感がわかないなぁ。だってこれから学期末テストだからねー、しくしく。ちくしょう、学生って悲しいよなー。でも夏休みのない社会人はもっと悲しいだろうなぁ…悔いのない夏を送るぞ――――っ!!

（バイク、元気だよ・はん）



●さすがに運動してないと少し走っただけでひどくつかれる。年々体力が低下している。やばい！今年の夏、毎年行っている山登りキャンプがこわい。今から体力つけにゃあ。そうそう、車の免許のほうだけど、最近とっても忙しくて行けなかった。今の段階は3段階目。しかし4週間乗ってない！やばいよーん。（ずる）



●はじめまして。新人のみっくです。来月にはファイナルファイト2人プレイの攻略をやりますので楽しみにしてくださいね。ところで最近ゲームセンターに女の子が増えてうれしい（テトリスしかやらないようですが）。もっと増えるといいなあ。ともあれみなさんよろしくね♡

（みっく）



●攻略記事を書くのって、疲れる。攻略記事の場合、みんなが読む1ヵ月前に書いとかなくっちゃいけない。だから、チキチキの場合、ゲームが出まわった日が、原稿の締切日だったりする。あー、疲れた。

（知らぬ間に、アイランドに名前が出ていて、びっくりしたよーの「からっきい」）



●雷電の攻略は、本当は5面までやりたかったんだけど、ページの都合で4面まで。5面ボスは、片羽根壊してよけまくり。5WAYなら破壊可能。ということ、がんばってください。

来月は、マップ付きで最終面まで攻略します。

（夏は関西!?・悠理）



●先日、G-LOC中級の詳しい攻略を書いて送ってくださった方、ありがとうございました。話は変わって刑法の授業中に、「遺棄罪の意義について」なんてシャレ（？）言われて教室内はシーン…としてしまいました。あの空気の重さときたら…もう16トンものですね。（このごろお礼ばかりのFRS-N.O）

GAMEST ゲーメスト 9月号

■平成2年9月1日発売　第5巻9号通巻49号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（293）9321
編集部　03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　FIS
武者良太　はんたあ　C・LAN　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず　古葉美一　みっく
高橋己代子　萩原祐四郎　佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画（有）ミルコンズ

頑張ったぜコーナー

気合ギンギン！

新作レッドゾーン

スポーツゲームの殿堂!!



タイトル画面。



チームセレクト。

これをやらずして日本のプロ野球は語れない！



あれっ！なぜ後楽園かあーっ！

ワースタ今年も健在！

このゲームのためにゲーセンに行く、といっている人はもう何年目になるでしょう。このシリーズも今年で5年目になるかな。ファミリースタジアムから派生してアーケード用が誕生したわけだけど、もともとのゲームが完成度が高く、プレイヤーサイドとしては、操作方法がわかりやすく、すぐ楽しめる。この辺が長続きしている要因では。さすがにこれだけでると、



プレイボール！

今までやり続けてきた人は、無茶苦茶うまい！とにかくピッチングのコツと、打つコツをもってるもんだから、気軽に相手になると、打たせてくれない！打ちとらせてくれない！ってことになる。

PCエンジンでも買ってワースタを極めるかなんかしないとね。

'90というくらいだから

本物のほうのペナントレースはもう始まって、予想通りでないところもあるかもしれないが、とりあえず、データが今年版になっている。

当然、バッカローズのももや、ドラサンズのよかった、ガイアンツのけいおうとかいうルーキーもでているぞ！

まあ使えるかどうかは、君にかかっているわけだが。

本格的にやったわけではないけど、ライオネルズに、抑えがいなかったところに、ガイアンツからトレードでかてるが入ったことでなんか強くなったかもしれない。

バッカローズは、打線重視の球団だったけど、ここにももが入ったおかげで投手力がアップしたかもしれない。

ホーネッツは、監督が替わってチームカラーがかわったかもしれないし。

まあひととおりやってみてください。勝ちたければ、本物のペナントレースを参考にすればいいかもね。


バントだ、間にあうか！

これで完璧！操作方法

一貫して同じなので、問題はないはず。

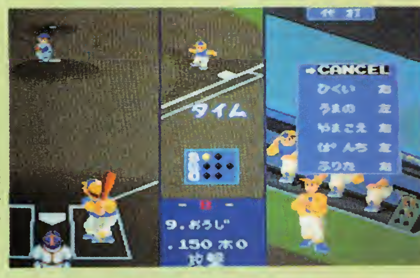
レバー1本に、ボタン3つ。レバーで、野手、打者を移動させ、Aボタンで、ボールをもった野手の移動指定や走塁を、Bボタンで、投げる、打つ、交代を実行する。

タイムは、Cボタンで。

簡単だから、プレイ中でもすぐ覚えられるよ！

ふーむ、最近、球界道中記をバリバリやっていた関係で、どうもバックネットからの視点の投球に慣れない。野手のそばを打球が通る時、思わずAボタンを押してしまったり。けっこう似てるようで似てないのね。

（ずるずる）



タ～イム！さあ代打だ。



デ、デッドボール！


フェンスまで転がっていっちまった。



試合終了！なんだろうねこの点数は！

全世界同時発売!!

あのマイケルが、ゲームの企画から制作に至るまで参加!
新しいジャンルのゲームができあがった!

MICHAEL JACKSON'S

MOONWALKER

GAME CONCEPT & DESIGN
BY
MICHAEL JACKSON

主人公はマイケル。通常でいうボンバーが〝ダンス〟なんだ。サウンドもマイケル自身のものを採用。聴きながらできるなんて最高だよね!



タイトル画面。



フウーッ!!

ゲームの特徴

このゲームのストーリーに触れると、マイケル・ジャクソン自身が主演した映画「ムーンウォーカー」の中の〝ズムースクリミナル〟をベースにしたもので、「マイキャラ「マイケル」が子供たちを次々に助けだし、悪の根源「ミスタービッグ」を倒すというもの。プレイヤーの視点は、斜め上からの「俯瞰画面」を採用。進む方向が、斜め方向なので奥へ進むような感じがでていい。

マイケルの攻撃は、手の先からでる「オーラ」。長くボタンを押すことでパワーをためることができ、最大時に飛ばすと4発分の攻撃力となる。一掃することができるぞ。

プレイは、2P、最高3Pまで可能で、3Pの場合、マイケルがなんと画面上に3人存在することになる。このとき自分のマイケルがわからなくなるといけないので、服装の色で区別をしている。

特殊攻撃として「ダンス・マジック」がある。マイケルが危険になったとき、この特殊攻撃をすると、スポットライトをあびながらマイケルがダンスをし、まわりの敵を一掃してしまう。敵を魅了させてしまう技だ。

ゲームの途中でマイケルのペットである「バブルス」が出てくる。そのバブルスを捕まえると、マイケルがなんとロボットに変身。レーザーを撃てる。パワーをためるとミサイルも撃つことができるぞ。

操作方向について

8方向のレバーとボタンが2つ。Aボタンが「オーラ」による攻撃で、Bボタンが「ダンス・マジック」である。

操作自体は、そんな複雑ではないのですぐできると思う。でもちょっと問題がある。

基本的に斜め方向に進むので、レバーを斜めに入れることに慣れてないと最初苦戦するかも。あとメンテナンスの悪い店だと斜めに入りにくかったり4方向のままだったりするので注意したいところ。

ラウンド構成

ラウンドは5つ。それぞれ映画に出てくるシーンをベースに展開していく。

注目したいのがBGM。各ラウンド違うんだけど、なんと世界的にヒットしたマイケル自身の曲を使っているのだ。マイケルのファンならやるしかないよね!

●ラウンド① 「洞窟」
●BGM 「バッド」

敵要塞の洞窟から子供を助けて脱出する。1ステージだけで練習ラウンドという感じ。

●ラウンド② 「歓楽街」
●BGM 「スムースクリミナル」

Club 30's(映画に登場)を主な舞台としていて、3ステージからある。

電飾輝く街中をステージ1として進み、Club 30's の内部がステージ2、ステージ3のボスシーンへ。強いんだこれが!

●ラウンド③ 「夜の街」
●BGM 「ビートイット」

映画の冒頭シーンのところをイメージしたラウンド。

大通りでのストリートファイトが行われるのがステージ1、ミスタービッグの小アジトの駐車場での武装した犬も交えたファイトがステージ2、そしてボスシーンがステージ3と進む。

●ラウンド④ 「墓場」
●BGM 「アナザーパートオブミー」

マイケルのビデオクリップからイメージした墓場のラウンド。

墓場への森の道でのファイトがステージ1、道は次第に細くなっていく。墓場の内部がステージ2。男ゾンビ、女ゾンビのほか、やっかいな敵がいっぱい。

そしてボスシーン、幽霊発

生機を相手にするのが。ステージ3である。

●ラウンド⑤「要塞」

●BGM「バッド」

洞窟を抜け、巨大エレベーターに乗って敵要塞の中枢部に乗り込むラウンド。

敵要塞への道のりがステージ1、巨大エレベーターに乗り中枢部へ昇っていきながら戦うシーンがステージ2、そして最終ボス、ミスタービッグとの戦いのシーンがステージ3となる。

●●●

とりあえず、開発途中の段階でのラウンド構成を載せてみましたが、大幅に変更されるラウンドもあるそうだから、発売されてからのお楽しみというところもあるぞ！

●エンディング

●BGM「ビリージーン」

東京ドームでのマイケルのコンサートが前にあったけど、その中の足シーンを使っている。ただ足だけなんだけど、これがマイケルのステップだとえらく違う。BGMにはビリージーンだもの。たかがエンディングだけど、すごいエンディングだよ。

●●●

マイケルの新しいビデオクリップが出たら必ずチェックを入れるのが私の趣味。だってサウンドもいいし、見せるビデオを作ってくれるからチェックのしがいがある。さすがに実写にはかなわないけど構成がいいーただゲームを楽しむだけでなく、流れを楽しむのもいいよね。

（ずるずる）



ラウンドスタート時はこんな感じ。



こいつが強い！うまく誘導しないと…。



ラウンド2。障害物のむこうから撃ってくる。



ラウンド3。続々と車で敵が到着！



ゾンビ相手にマイケルがダンス！サービスするする!!



ラウンド4のボス。幽霊発生機。幽霊をつくれるなんてすごいじゃない！

●●●



ヒュウ!!これが「ダンス・マジック」だ！



駐車場へ。ここへ入るのも大変だ。



バブルスを捕まえるとロボットに変身！



武装した犬が突っ込んでくる。



ラウンド3のボス。とんでもねえ攻撃をする。



ラウンド4。墓場にて。供養しないと…。



ダーク シール

魔法を使え!ブタになるな!

究極魔法アクションRPG









～DARK SEAL～オリジナルストーリー

　ここはガリア。我々の世界では伝説にしか出てこないドラゴンや妖精が、人間と共に住んでいる世界である。

　時にガリア暦355年、ミストレル大陸の東のはずれにある王国「エトルリア」は、海上貿易で栄える豊かな国であった。この国に、古くから語りつがれていた伝承があった。

　遙かな大古、この世界は魔界と直接つながっていた。ある時、魔界の支配者ルシファーは、魔界だけでなく他の人間界や神界をも支配しようとし配下の魔神を率いて攻撃を開始したのである。

　これを見た、光と秩序の神で主神のウーファ神は、1人の英雄を地上に送り、このルシファーの侵略に対抗しようとした。

　彼の名はアクバル。彼は神から授かった光の力と技で、ルシファーの軍勢を撃ち破り、魔界との扉を封印してしまった。しかしその後、彼は次のように預言したという。

　〝自分の死後、数百年後にこの門が再び破られ、ルシファーの配下の怪物たちがこの国を襲うだろう。その時、神が選んだ勇者が現れ、この国を救うだろう〞と…。

　そして事件は起こった。エトルリアの南西にあるといわれる幻の都〝オーフェン〞。ここにある魔界の扉の一つが何者かの手により開かれ、魔物があふれ出したのである。人々は恐怖におののいた。伝説が現実となったからである。

　エトルリア王〝ダレイオス2世〞は魔物に立ち向かうべく、4人の勇者を選び出した。人々は、王に選ばれた勇者が4人だと知った時、本当に〝光の勇者〞が再臨したのだと悟った。なぜならこの世界で、4という数は秩序と調和を示す数字であったからである。

　かくして4人は、再び扉を封印すべく旅立つのである…。



STAGE1　古い塔。〝光の森〞にある古い塔に「飛竜」が住みついている。





宝石のように輝いているものに触れると、何かいいことがあるぞ。

ゲームを始めるにあたって

　8方向2ボタンで操作し、ボタンは左ボタンで攻撃、右ボタンで魔法を使います。プレイヤーは4人のキャラクターから1人選びます。

　アクションRPGとして、デコらしい雰囲気がみなぎっている異色作です。特にボスの迫力、奇怪な魔法など楽しめる要素が盛りこまれているので、ぜひ一度プレイしてみてください。


口から氷を吐くドラゴン。
距離をおいて氷をかわそう。


STAGE2　氷の洞窟。"霧ケ峰"にある王室直轄の製氷洞窟に魔物が潜んでいるという。


STAGE1　ボス、ワイバーン。口からレーザーのようなものを吐く。


3面ボスは目玉の化け物だ。
こいつはしっかり見切れば怖くない。


STAGE3　迷路山脈・峠。迷路のような山脈を越え、峠に向かった姫"エミリア"を救出できるか。


ボスとの対決では魔法が使えない。
ひたすら地道に武器で攻撃しよう。

魔法の数々…

ダークシールの最も大きな特徴は、なんといっても右ボタンで使う魔法の数々です。ここで、魔法の使い方について学んでみましょう。

画面の左上にゲージがありますが、これが満タンになると魔法が使えるようになります。ゲージは、敵を倒すことによって増えていき、魔法を使うとゲージが0に戻ります。つまり、魔法を連続して使うことはできません。

魔法のボタンを押すと、画面の左上でページがめくられている"魔法の書（スペルブック）"に書かれた魔法が使えます。1度魔法を使うと、そのページは白くなり2度と使うことはできません。

魔法は12種類でキャラクターによって持っている魔法の種類、数が違います。また、魔法によって自分が無敵のもの、ダメージをくらうものがあります。種類は次の通りです。

火の玉・雷雲・竜巻・鉄球・大岩・メデューサの首・光の玉・水柱・植物・ネズミの群れ・神のいたずら（2種類）。

このうち、神のいたずらはブタになるか、またはアイテムを出してくれるかの2通りのうちのどちらかになります。ブタになると何も攻撃できず困ってしまいますが、宝箱になることができればアイテムを一気にそろえることができます。

アイテムについて

宝箱から手に入れたアイテムは持っているだけで使えます。時間で消えるものと、敵にぶつかった回数で消えるものがあります。

種類は、スピードUP、パワーUP、得点UP、血清、体力回復、ダメージの緩和、炎を防御、冷気を防御、敵を全滅、経験値のMAX・UPの10種類です。

アイテムで身につけるものは画面下の枠内に表示されます。

（ぜんじ）

キャラクター紹介



騎士（カール・F・グレイストーン）

エトルリアの隣国"サライ王国"の騎士。エトルリアで毎年開かれる槍試合に参加するためにこの国を訪れていた。

武器はモーニングスター。8方向に突き出してから振り回す。破壊力は4人の中で最も強いが、動きが遅い。



魔法使い（フレイア・エディルネ）

ヨンの北西の観光都市"ダラス"に住む王室お抱えの大魔法使い、エクアルフォ＝デ＝ボーダムの弟子の一人。師匠の命令でエトルリアの首都"ヨン"に来ていた。

魔法の火柱で攻撃する。強力な魔法が数多く使えるのが特徴。

吟遊詩人（ホーク・ライガー）

吟遊詩人でありながら、別名"緑の虎"とも呼ばれる武勇に秀でた緑髪碧眼の美青年。この世界で知らぬものはない戦士だったが、偶然この国に立ち寄っていた。

伸縮自在槍で攻撃する。毒に耐性があり、毒はくらわない。ただしパラライズ（麻痺）はくらってしまう。

忍者（キリカゼ）

彼の正体は一切不明である。武器は手裏剣で、3-WAYに手裏剣をとばす。足が速く、高速移動できる。



P-51発進!!



USAAF ムスタング

©UPL

久し振りのリアルタイプシューティングが登場！
航空マニアはやるしか!!



固い敵にはストライクフォーサー

UPLから横スクロールのシューティング「USAAFムスタング」が発売されました。8方向2ボタン。Aボタンは3段階パワーアップするメインショットで、Bボタンはストライクフォーサーという特殊兵器の発射に使用します（要するにボンバー）。

これを撃っているうちは自機は白色になって、いわゆる無敵状態です。もちろん回数制限もあり、1Pは左下、2Pは右下に表示されます。

また、Aボタンを押すと、メインのほかに右下へ爆弾を落とすことができます。これもメインショットと一緒にパワーアップします。

そして、これらのパワーは時々、出現するヘリコプターを撃つとあらわれますが、ある中型機を撃つとショットパワーとストライクフォーサーをひとつずつ置いていきます（復活時はとてもうれしい）。

そうそう、復活といえばストライクフォーサーは死んでも残すことができます。でも、逆にいうと1発も持っていない状態でやられてしまうと、ストライクフォーサー0の状態で出てきます。また、ストライクフォーサーの最大所持数は8発までです。

これだけ知ってりゃ1周楽勝

ムスタングはこの号が出てるころにはすでに出回ってかなりたつので、簡単にですが1周目の攻略をやります。

STAGE・1



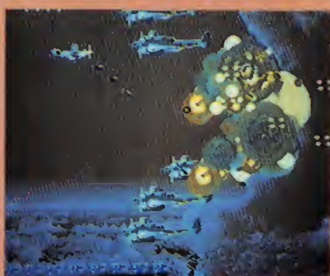
一番左で上下に動きながら自機の弾をバラまいて、前方の敵にそなえます。早めに3WAYにしてしまおう。一番左で張りついていれば、かなり簡単。ボスは右から来るので、尾翼に張りついてバリバリ撃ちこんでやろう。

STAGE・2



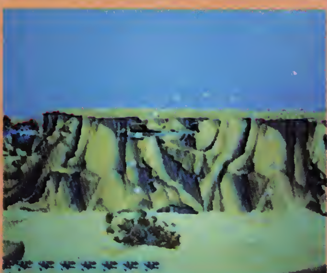
この面も1面と同様。ただし、2回目の大型機のあとは少し前の方へ出ておかないと後ろから体当たりを喰らうので、ここだけは覚えておきましょう。ボスは潜水艦。浮上しているうちにボムを落としてダメージを与えておこう。

STAGE・3



空中面。ここはとにかく弾が見にくい。よく見ないとすぐやられる。ボスも回りこんだら1面と同じ方法でいい。

STAGE・4



中型機のバラまきを覚えとけばそんなに難しくないはず。ボスは一度右下へ回りこんだら、潰されるぎりぎりでSFを使ってボスを貫通して前に出ます。（6面ボスもこの方法で！）



風船爆弾。ランクが上がっていると弾を撃ってくる。



ヤマトと対決。ひたすら艦橋に撃ちこめ！



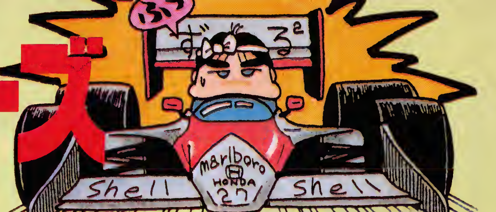
そして最終面のボスラッシュ。2面7面以外のすべてのボスが続々と押しよせてくる！

極めろ!永久ループだ!

こんな感じで進んでいきます。8面クリアすると2周目1面が始まります。1UPも1周目オンリーですが、がんばれば1周はできるはずです。

（文:FRS-N・O）

ニューゲームハンターズ



あのファイナルラップが帰ってきた!

FINAL LAP 2

前作は１つのコースだけであったが、今回のものでは４コースもある。熱いレースが期待できそう！

©㈱ナムコ

コースが4つ!!

前作にあったJAPANのコースに加えて、MONACO、ITALY、USAが舞台となる。

コインを投入すると、コース選択の画面になり、４つのコースから好きなコースを選ぶことができる。ファイナルラップといえば通信。そう、多人数でやるときは、多数決でコースが決まるのである。



高速コーナーがきついイタリア。➡



超テクニカルなモ⬇ナコのコース。



超高速コースのUSA。

コースの特徴は

４つのうちJAPANとMONACOがテクニカルコース、ITALYとUSAが高速コースとなっている。

テクニカルコースのほうは、コースを見てもわかるように、変化にとんだコーナーがいっぱい。初プレイ初クリアってのはきついぞー高速コースのほうは、全開バリバリーいかにスピードを殺さず走るかだ。特にUSAなんてインディ500みたいにガンガン走るって感じ。

どうせやるなら通信！

通信のドライブゲームとして大成功した前作に、新しいコースが増し、さらに熱いバトルができそう。

みんなでこれをやって夏休みの思い出をつくろう!!

（ずるずる）

殴る! 蹴る! 投げる! ケンカアクション

THE COMBATRIBES

テクノスジャパンが送り出す格闘ゲームは、技が豊富なケンカアクションだ！

©テクノスジャパン/テクモ

敵にトドメの一撃！

ダブルドラゴン・熱血硬派くにお君など、格闘ゲームをヒットさせてきたテクノスジャパンが、またまた格闘ゲームを作ってくれた。

このタイトルは「コンバット」（戦闘）と「トライブ」（種族）の2つの言葉を組み合わせた造語で、「戦う種族」といった意味になる。これは、プレイヤーが選ぶことのできる3人の主人公を指している。

3人の主人公の名前は、バーサーカー（狂戦士）、ブローヴァ（大斧）、ブリッツ（電撃）。それぞれスピードとパワーの設定が違っている。

面数は全6面で、夜の繁華街、遊園地、ディスコの店内…など。敵キャラも面に応じて変わる。例えば遊園地では、ピエロと大道芸人が集団で襲ってくる。

さて、このゲームの売りは、敵の倒し方だろう。特に、倒れた敵に対しては様々なバリエーションがある。倒れている敵の頭にケリを入れたり、馬乗りになって髪をつかんで頭を地面に打ちつけるなど、かなりキテるものがある。

また、アイテムもあって、それらを敵に投げつけることによりまとめて倒すことも可能。アイテムはバイク、ゴーカート、ピンボール。こいつはすげーぜ。（悠理）



遊園地での戦い。敵は大道芸人。火が熱そうだ。



夜の繁華街。止まっているバイクを投げつけろ。



3人の主人公。左からブローヴァ（黒人）、バーサーカー（白人）、ブリッツ（黄色人）。

人気シリーズをまとめてピンボール化!

BACK TO THE FUTURE

大人気のシリーズがピンボールで登場。この夏は映画とビデオとピンボール!!

©DATAEAST PINBALL INC./DATAEAST CORP.

今が旬のピンボール

劇場ではパート3が公開され、ビデオでは8月3日にパート2が発売・レンタルされる。これでは元祖がさびしいじゃないか!!とDECOさんが言ったかどうかしらないが、元祖がピンボールでよみがえった。とはいってもタイトルだけ。中身は1から3までのミックス。なんとタイムリーなピンボールであろうか。

これが名前だけ借りたピンボールかというと全然違う。

まずは、ジャックポット（大量得点）。マルチボール中にドロップターゲット（的）のDMC（デロリアン・モーター・カー）を倒し、ランプレーン（スロープみたいな立体交差）を通せば得られる。しかし、ランプレーンは左右にあり、それぞれ3回取れる（50万、75万、100万と上がっていく）。計6回取るとボーナスジャックポットとして100万点入る。このあとランプレーンを通しても何も入らないが、DMCを倒せば再び6回取れるようになる。

マッチボールも2回3回となっていくと、ボールをロックさせるのにも苦労させられる。まあ、フィーチャーなどに関しては次号で紹介しましょう。

（C・C氏の体調が不調のため、代打で登場・悠理）



フィールドの全体図。HILL VALLEYがランプレーンの入り口。



台の全体。サイドには、DMCが。1台欲しい。



FAMICOM FAMILY
警告。
またひとつ、カプコンアクションに新たなる衝撃。
ニ マル イチ マル
2010
Street Fighter
TM
これでもか!!のウルトラバトル!
秘技炸裂の超ド級アクション誕生。
人類が新たなる開拓地を求めて他惑星に移住を始めた頃、自らをサイボーグ化して武装した凶悪な犯罪者"パラサイト"が出現してきた。惑星はこのまま悪に支配されるのか。ギャラクシーポリスは、とうとう最強のサイボーグ警官"ケビン"を出動させた…。
ファミリーコンピュータ用カセット
2M·ROMカートリッジアクションゲーム
8月8日発売予定
定価5,800円
この価格には消費税は含まれておりません。
PLANET2 P=1 LIFE OPEN TIME=024
PLANET3 P=2 LIFE OPEN TIME=059
PLANET2 P=3 LIFE OPEN TIME=054
PLANET3 P=0 LIFE OPEN TIME=105
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
カプコン
レーシングチーム2カーエントリー!!
Panasonic
第7戦 8月18日土・19日日
株式会社カプコン®
本 社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

CAPCOM®

世界を闇から守るため、立て勇者よ！

竜の塔の最上階にあるという魔王の水晶を打ち砕け！



Magic Sword

HEROIC FANTASY™

マジック・ソード

アーケード CPシステム 第11弾

荘重なマジックワールド 全50フロアー!!

目ざすは最上階、幻魔宮。

「幻魔宮の奥に光る呪われた水晶球ブラックオーブを打ち壊し、再び世界に光を取り戻すのだ」。———世界から光を奪い地上に暗黒の王国を築くべく復活を遂げた魔王ドラクマーを倒すため、今、一人の勇者が立ち上がった。目ざすは魔王の居城、天にもとどくような巨大な塔の最上階！———魔獣、ドラゴンをはじめ無数の魔物が待ちうける全50フロアーを剣と魔法で駆け上がれ！待望のファンタジック・アクションゲーム、ここに開幕！





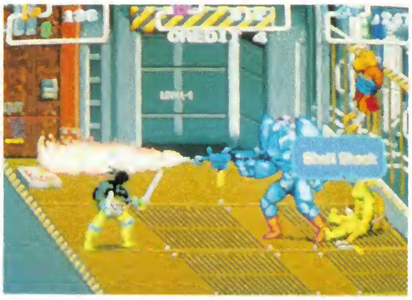




カプコンのゲームをプレイしての感想・住所・氏名・生年月日・学年・電話番号を書いて、カプコン・大阪へ送って下さい。抽選でカプコンオリジナルグッズを差し上げます。

KONAMI

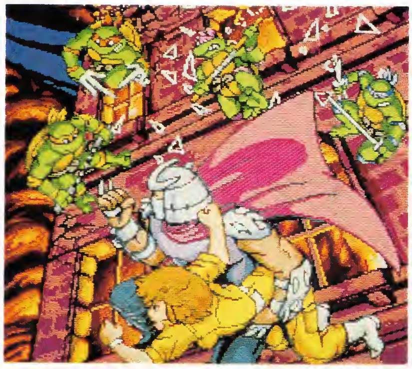
強くてキュートで人気者、これが噂の"T.M.N.T."だ!











ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®

VIDEO GAME



話題のお正月映画
ミュータント タートルズ
1990年12月ロードショー

コナミ株式会社

本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03(264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

ゲーメスト Sept. 1990 9 No.49
平成2年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第9号通巻49号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円（本体485円）送料66円
雑誌03659-9 Printed in Japan